

# DibujArte Book

# 14



VANGUARDIA  
EDITORES

No. 14

\$49.90

[www.vanguardiaditores.com](http://www.vanguardiaditores.com)

Tomo **ESPECIAL**  
De Ilustración

# **DibujArte** **Book**

**TOMO 14**

**ESPECIAL DE ILUSTRACIÓN**

**DIBUJARTE BOOK No. 14** es publicada por **EDITOPOSTER S.A.**

Salvador Díaz Mirón 156 Col. Sta. Ma. la Ribera, México, D. F. 06400. Tel./Fax.  
13-23-0-100.

Preprensa EP/Zaragoza Tel.13-23-0-100.

Impresa en PROCESOS INDUSTRIALES DE PAPEL S.A. de C.V Tel.576-0183

Reserva de Título I.N.D.A. 04-2000-101009100400-102, Cert. de Licitud de  
Título SEGOB Exp. 1/432"00""01"/15273 No.11742 Cert. de Licitud de  
Contenido SEGOB Exp. 1/432"00""01"/15273 No.8440 Dist. D.F.: Unión de  
Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Guerrero  
No.50 México, D.F. por medio del Despacho Everardo Flores S. Serapio  
Rendón 87 México, D.F.

Dist. Foránea: CODIPLYRSA S.A. de C.V. Serapio Rendón 87 México D.F.

En locales cerrados Publicaciones CITEM S.A. de C.V. Av. del Cristo #101  
Col. Xocoyahuacalco, Tlanepantla Edo. de Méx. C.P.054080.

Impresa en México Copyright © 2002 Fecha de publicación: MAYO 2008.

Dibujarte ® es marca registrada ante el Instituto Mexicano de Propiedad  
Industrial No. de registro 937964.

Publicación Mensual.



# CONTENIDO



LA ILUSTRACIÓN

8

COMPOSICIÓN TRIANGULAR

18

EL USO DE LA DIAGONAL

23



COMPOSICIÓN CIRCULAR

25

COMPOSICIÓN EN CRUZ

30

ILUSTRACIÓN TEMÁTICA

40

ILUSTRACIÓN DE TEMAS CONOCIDOS

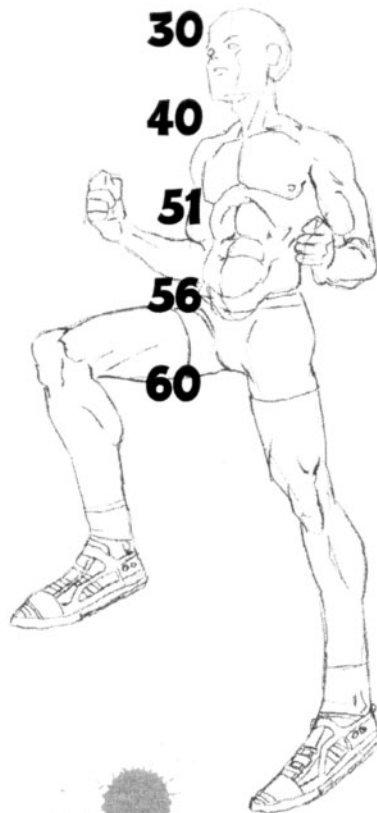
51

EL USO DE PATRONES

56

USO DE ALTOS CONTRASTES

60









## LA ILUSTRACIÓN



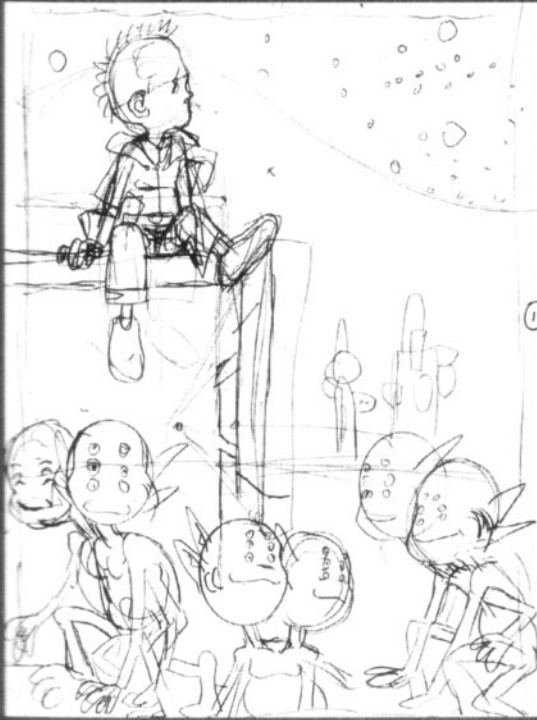
Durante muchas clase hemos revisado el dibujo de la figura humana, los diferentes estilos, cómo es el manga, el dibujo tipo cómic o realista; hemos vestido a la figura y dibujado con distintas técnicas como el lápiz o la tinta; estudiado la perspectiva, la luz y la sombra; y muchos otros temas. Muchos de ustedes sin duda han estudiado estos contenidos con el fin más puro de aprender a dibujar, porque ésta es una actividad que disfrutan mucho. Otros estudian con un fin más preciso, como el de dibujar una historieta. Este *DibujArte Book* está dirigido a un fin específico, esto quiere decir que lo que ahora analizaremos es cómo aplicar mucho de lo que hemos aprendido, en un tipo de dibujo que no hemos estudiado aún, la ilustración.

La ilustración es un tipo de dibujo que se puede expresar con cualquier estilo, y tiene como fin mostrar gráficamente lo que se pudo haber leído en un texto de una revista, mostrar una idea plásticamente o bien dibujar algo de lo cual todos conocemos en un contexto determinado. La ilustración tiene como obligación adaptarse a las necesidades del texto y no al revés. No se ilustra para obtener un texto, sino que se tiene un texto, una idea o una historia a partir del cual se ilustra.

Éste es un tema muy amplio. En este libro nos hemos abocado más a la parte del dibujo, la composición y algunos otros aspectos técnicos. La ilustración tiene que ver mucho con las técnicas a usarse, como el acrílico, el óleo o la acuarela; también con aspectos fundamentales del color que, por razones meramente formales, no podemos tratar aquí, pero sin duda lo haremos en futuras ocasiones.

Comencemos por ilustrar el siguiente relato.

Por Guillermo Humberto Mora Calvillo



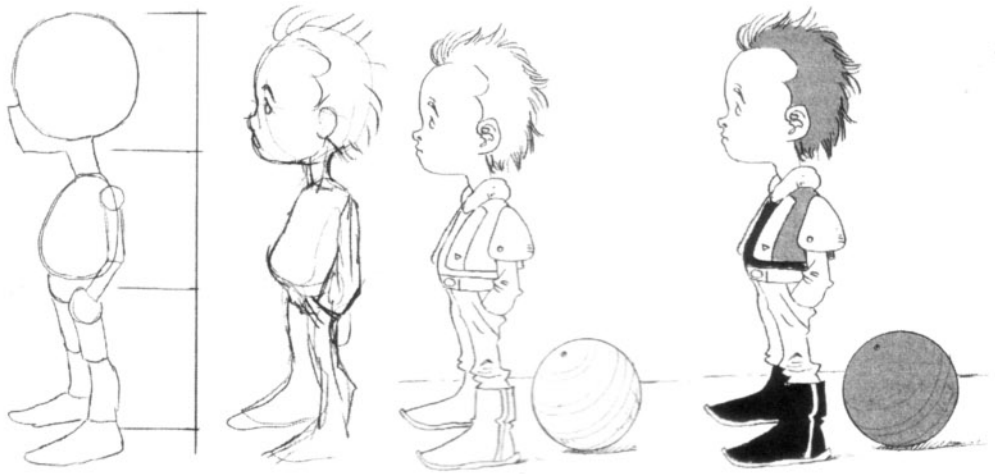
Lo primero que hacemos es imaginar la escena a través de lo que hemos leído, tomando en cuenta algunas características de ello, para ilustrar de acuerdo a los lineamientos del texto.

El relato es un tanto irónico. En ese mismo juego de ironía dibujamos con un estilo infantil, como para un cuento o una fábula. En él presentamos al niño mirando en la lejanía a las estrellas, un tanto melancólico y nostálgico, mientras los extraterrestres se divierten indiferentes.

En dos pasos tenemos montada toda la escena, y es clara en cuanto a la relación de contenido del texto y el dibujo. Pero hay un problema, si alguien está leyendo el relato y primero mira la ilustración (que es lo más común) se dará cuenta del final antes de terminar de leer, por lo que una ilustración así no nos será de utilidad.







La solución que hemos tomado es trazar solamente al niño protagonista del relato. Para representar su edad hemos dibujado un canon de solamente tres cabezas. Como lo describe el texto imaginamos una escena futurista y del espacio. De ahí el atuendo del niño. Le dibujamos una pelota en sus espaldas para hacer patente que no tiene amigos y mira hacia ningún lado. Esto habla de la añoranza que puede en un momento dado sentir el personaje que, a fin de cuentas, intenta generar ese mismo sentimiento en el observador. En la ilustración, el dibujo acentúa o apoya lo que el texto quiere expresar: la ilustración no debe suplir al texto, sino complementarlo.

## Juanito

A Juanito le gustaría ser normal, como los otros chicos, poder salir a jugar, en fin..., pero no podía. Él era distinto a los otros chicos, y por lo tanto éstos lo rechazaban. Juanito se decía a sí mismo: "Tengo dos manos, dos pies, dos ojos, dos orejas, tengo una nariz, una boca, una cabeza..., si tan sólo fuera normal, como los otros chicos; sí, si tan sólo tuviera como los demás, cuatro manos, tres pies, cinco ojos, 10 orejas, tres cabezas, cuatro bocas, dos branquias, podría salir sin que se burlaran de mí. No hay en el universo un ser como yo". Juanito reflexionó un poco, miró las estrellas y en ese momento lo comprendió. Él era el último de su raza, la humana.



Ahora leamos este otro texto.

Por Guillermo Humberto Mora Calvillo



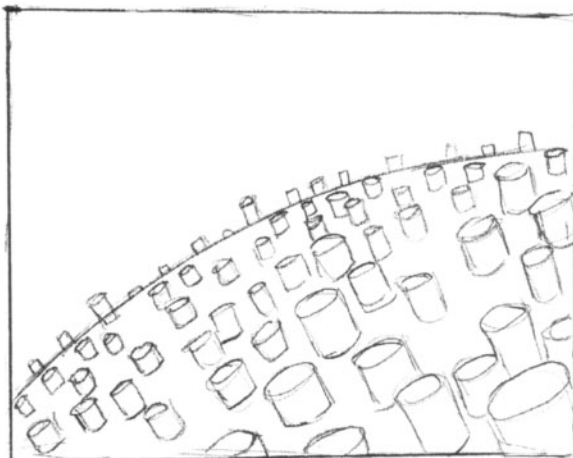
Así como pasa con los grandes bosques, que son cortados hasta que no queda más que tocones en donde se levantaban inmensos árboles, o mejor dicho, como los grandes trigales que son segados por esas máquinas infernales; así era como imaginaba la perturbadora escena, la cruel carnicera, el brutal desgarramiento de aquello que por tanto tiempo cuidó, aquello por lo que luchó. Pero ahora todo estaba perdido, la sentencia había sido dictada y el castigo comenzaba a cumplirse.

"No te preocupes", resonaban cientos de voces, "No es para tanto". Pero algo en su interior sabía que eso no era cierto, pues sólo lo veía desplomarse a una velocidad increíble. Decidió cerrar los ojos, ya que no soportaba seguir observando.

¿Por qué tenía que pasarme esto a mí?, se preguntaba mientras recordaba la ironía, sí, la ironía del destino, ¿Cómo una pequeña esfera blanca daba tan cruel condena? ¿Cómo era que un color asociado con la pureza indicaba indirectamente el peor de sus temores? Y recordar que muchos lo habían tratado sin éxito. Hasta ese momento había podido vencerlos a todos. Pero no pudo hacer nada contra ese pequeño objeto inanimado.

La voz de su verdugo le indicó que todo había terminado. Abrió los ojos y vio cómo se encontraba regado por el suelo, como un pedazo más de basura. Tenía que salir de ahí, se puso de pie y cabizbajo abandonó su sala de tortura. Un pequeño cuarto que tenía en su entrada un insignificante nombre: Peluquería.

Al comenzar nos encontramos con el mismo problema, lo que se nos viene a la mente son representaciones tácitas, es decir, imágenes que lo único que hacen es dibujar un cuadro de lo que se está relatando. Hacer esto es como repetir el relato sólo que en dibujo. No se trata de eso: el primer dibujo queda un poco en ese intento, y se podría adivinar el fin antes de terminar de leer; el segundo intento se acerca, pero aún no estamos satisfechos.



Después bocetamos esta figura. Nos gusta pero hay que hacerla más expresiva. Para lograrlo agachamos más al personaje para que se note su descontento. Al terminar nos damos cuenta de que el dibujo mira hacia afuera de la página, y lo más conveniente es que mire hacia adentro. No se puede adivinar tan fácilmente de qué se trata, pero al terminar de leer seguramente se hallará un relación entre texto e imagen. Aún podría trabajarse más; por ejemplo, podríamos documentarnos para dibujar únicamente la máquina que rasura o unas tijeras de peluquero. En la ilustración no solamente está en juego la capacidad para dibujar, sino la creatividad para resolver de la mejor manera una imagen.



texto  
texto  
texto  
texto



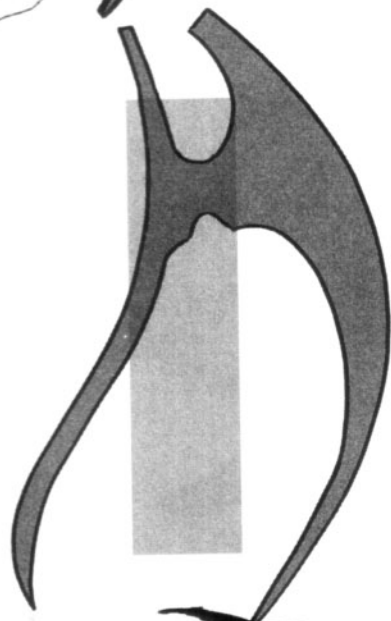
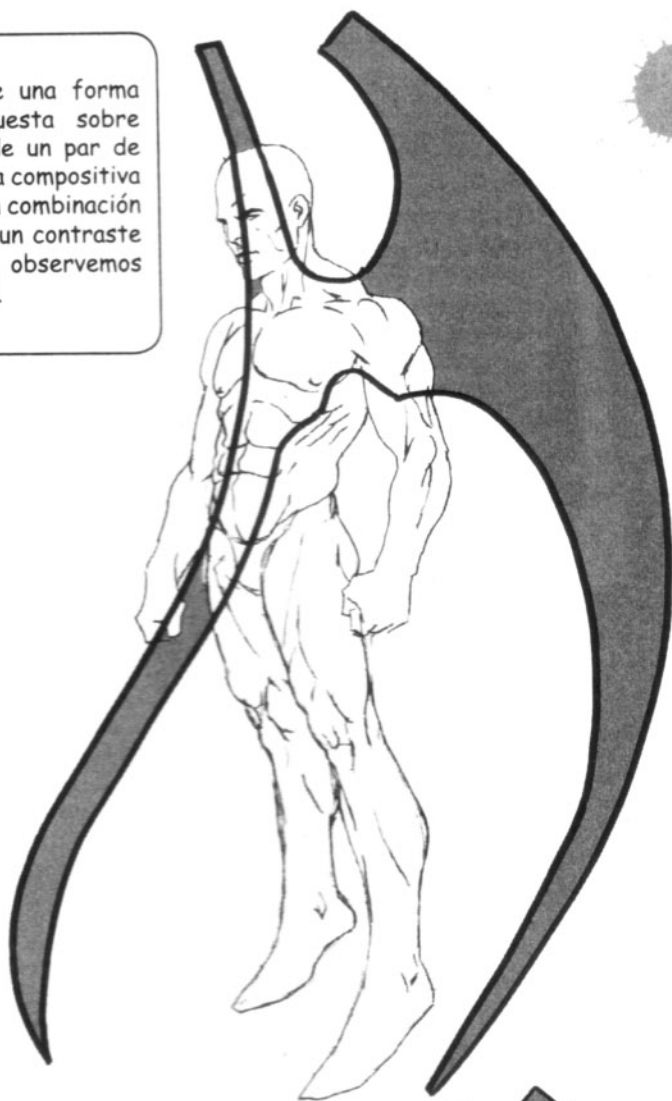


Al ilustrar tienes que tener muy presente el uso de la composición. Comenzaremos por el caso más simple. La composición más simple es una línea, este personaje en postura vertical. Dibuja básicamente un rectángulo, no tiene mayor atractivo compositivo ni complejidad técnica. Está visto en una posición de 45 grados con un mínimo de perspectiva.

En este *DibujArte Book* hemos incluido pasos sencillos en la mayoría de las figuras, para aquellos que se acercan al dibujo por primera vez, y para que los más experimentados revisen sus bases de dibujo estructural. De este modo contestamos a quienes nos piden que no nos saltemos pasos.



Esta figura de la izquierda parece una forma abstracta, pero al verla sobrepuesta sobre nuestro personaje toma la forma de un par de alas. Las alas rompen con la monotonía compositiva de la figura de pie. Al ser curvas, y en combinación con la rigidez del rectángulo, crean un contraste que mejorará bastante la imagen, observemos cómo será el acabado de este dibujo.



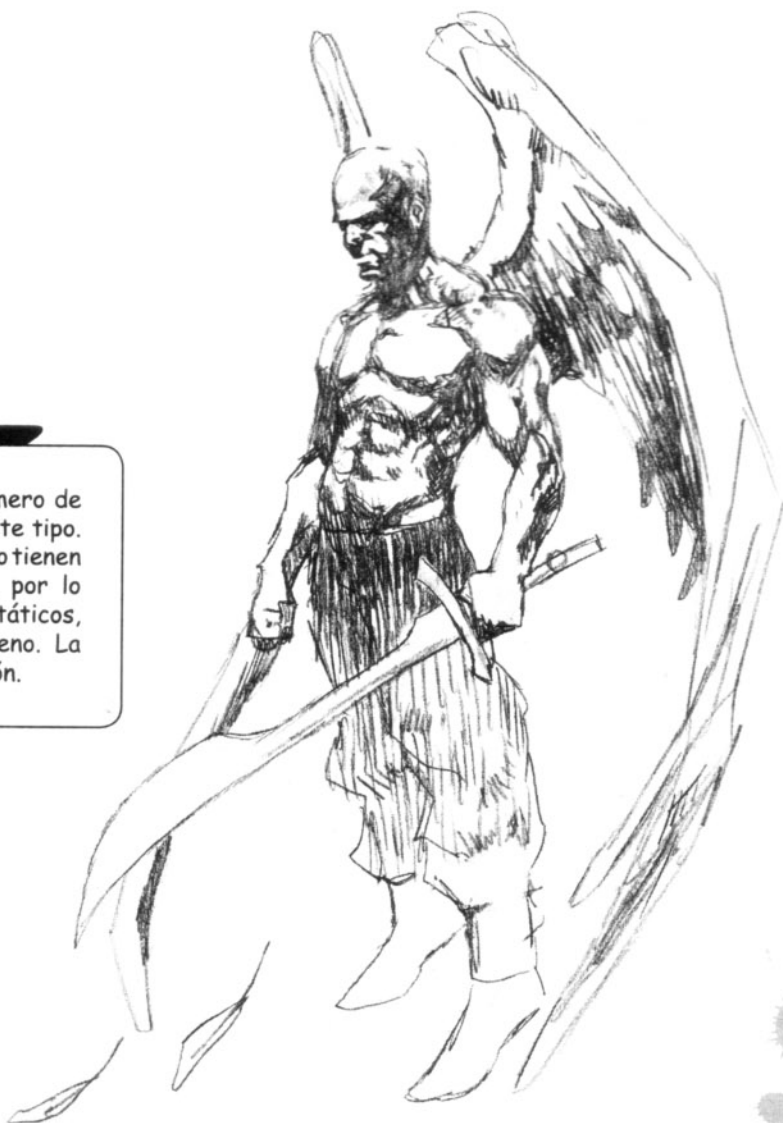


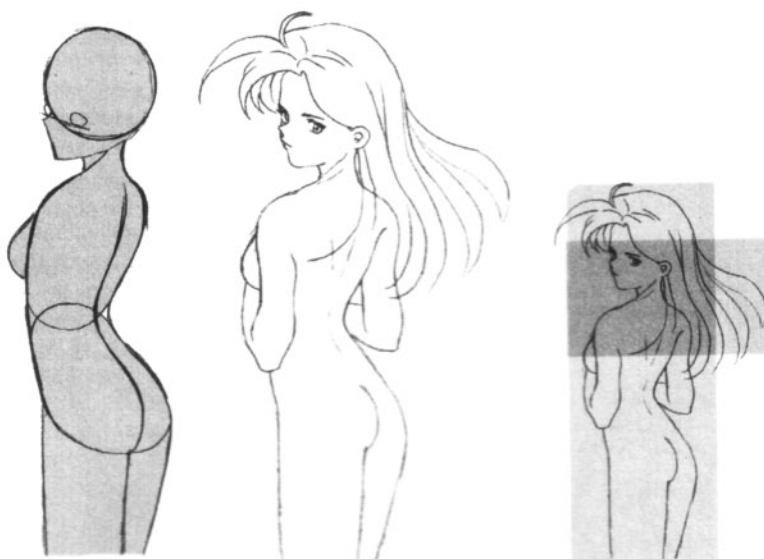
Al dibujar las alas hemos eliminado la simplicidad en la que se encontraba el dibujo en un principio. Agregamos un elemento más que rompa con la cuadratura de la posición de nuestro ángel, esto es, una espada.

Como observas en los esquemas a la izquierda, la espada está en diagonal, en un ángulo notablemente distinto al de la caja inicial. También rompe con la dirección de movimiento curvo de las alas, se trata de una variación más en la composición.

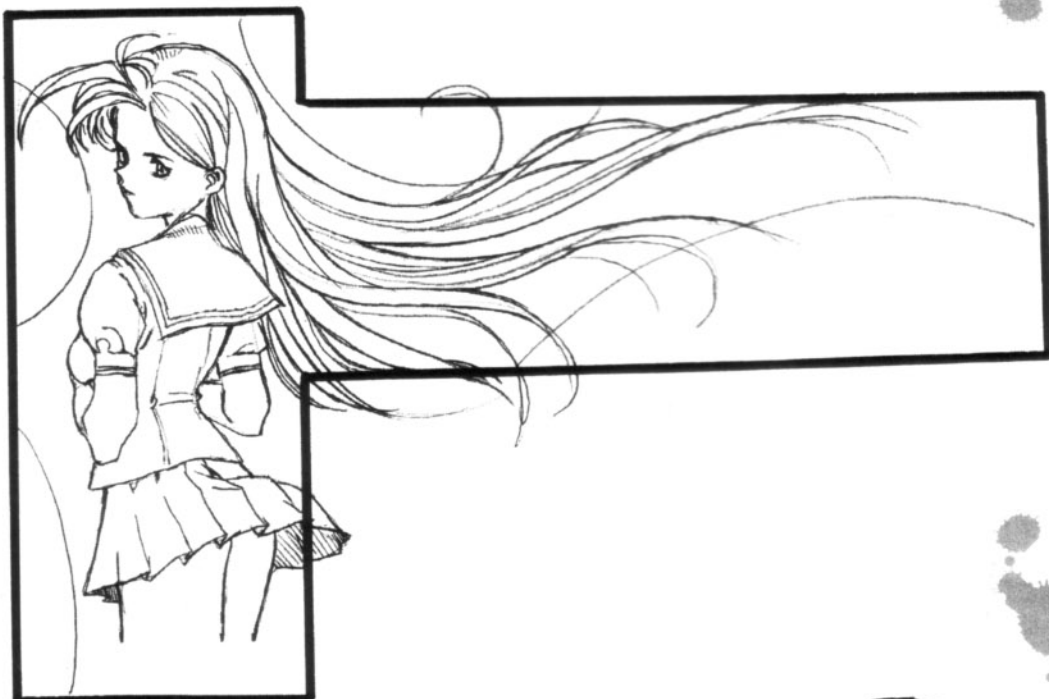


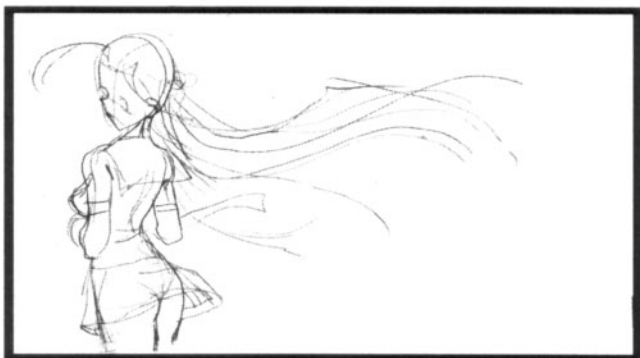
Hemos revisado un sinnúmero de dibujos con errores de este tipo. Muchas veces los dibujos no tienen variaciones compositivas, por lo que parecen tiosos o estáticos, aunque el dibujo sea bueno. La falla está en la composición.





Ahora dibujamos una figura de espaldas y también de pie. Si conserváramos así la figura no tendría mayor atractivo, así que usamos el cabello para hacer un juego compositivo. Aunque sabemos que el cabello es un elemento ligero en el cuerpo en el dibujo, esto no importa ya que se representa con líneas al igual que un brazo o un pie. Por eso puede tener un peso visual similar al del cuerpo, de tal modo que en la composición ocupe casi igual espacio el cabello que el cuerpo.

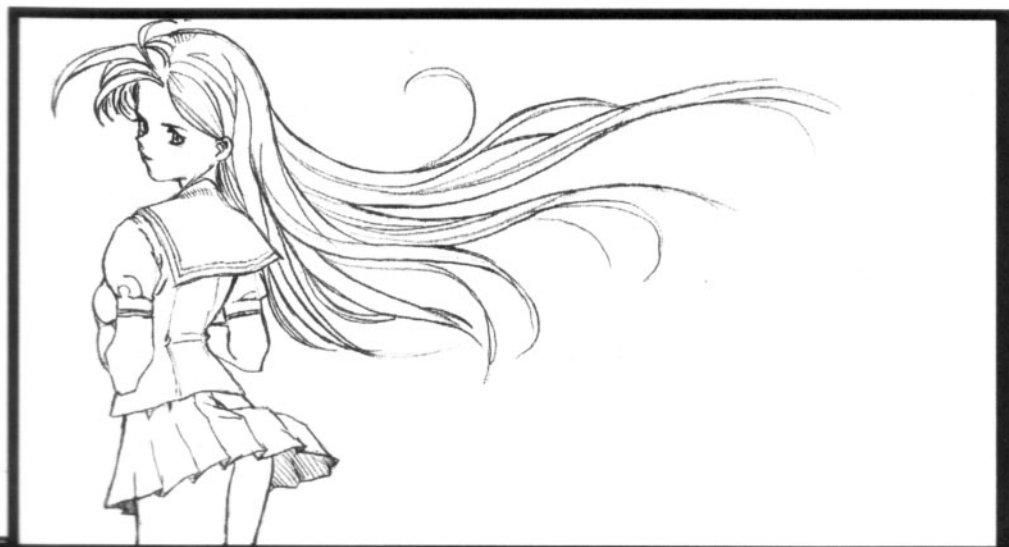




La figura que formamos es un par de rectángulos fusionados con variaciones. Como puedes ver arriba, la parte gris corresponde a las partes de la composición que se ocupan, mientras que las áreas en blanco es aire.

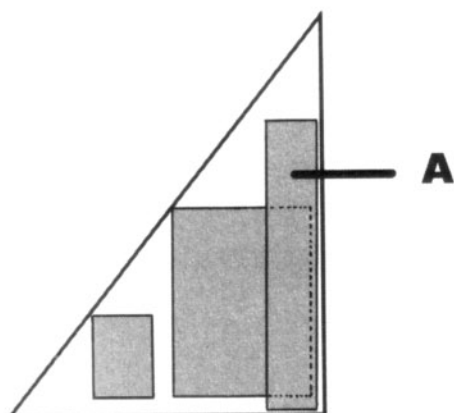
El espacio es otro factor a considerar, no sería lo mismo este dibujo en un espacio rectangular que en uno circular, o imagina el dibujo pequeñito y en la esquina de una hoja muy grande. El espacio es determinante en la ilustración. En este caso lo dejamos ceñido a la figura. Hay mucho aire del lado derecho. Si colocáramos cualquier elemento en este espacio, como un insecto, una palabra o una planta, llamaría mucho la atención. La ilustración busca llevar tu mirada a un punto en específico.

En este caso sólo queremos mostrar la figura, así que no colocaremos ningún elemento más.



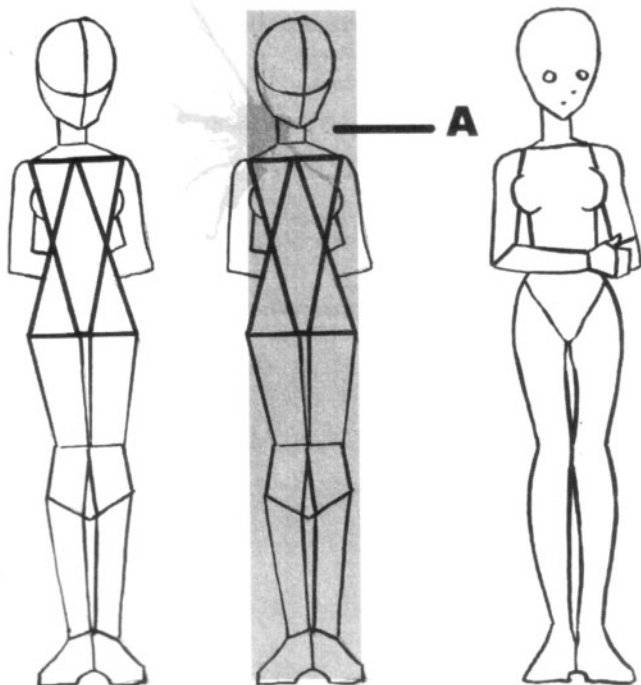


## COMPOSICIÓN TRIANGULAR

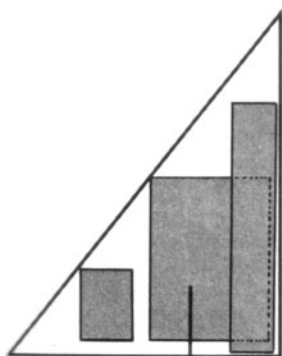
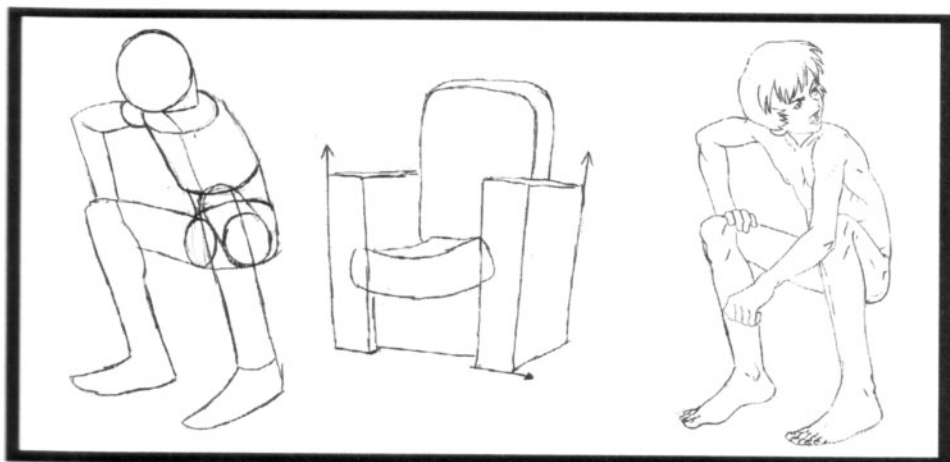
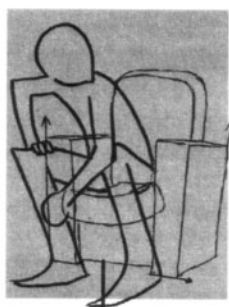


Muchísimas ilustraciones usan como base el triángulo, ya sea equilátero, isósceles o escaleno.

Vamos a ver un ejemplo claro con un triángulo escaleno. Esto quiere decir que todos los elementos de la ilustración estarán encajados dentro de éste.

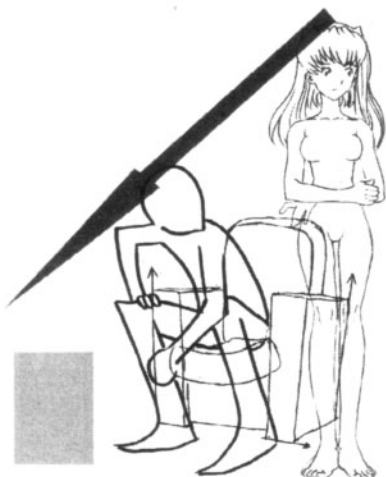


La figura A es la que le da altura al triángulo. El rectángulo central y el pequeño a la izquierda serán otras figuras.

**B****B**

El segundo elemento de la composición es un muchacho sentado en un sillón. Si se te dificulta dibujar esto, observa los pasos a seguir, el sillón tiene una ligera perspectiva. Como puedes ver, el muchacho en el sillón se puede encajar en un rectángulo; siempre trata de verle lo simple a los dibujos aunque no lo parezcan. Al final el dibujo tendrá la composición de un triángulo, como en el esquema de la página anterior.





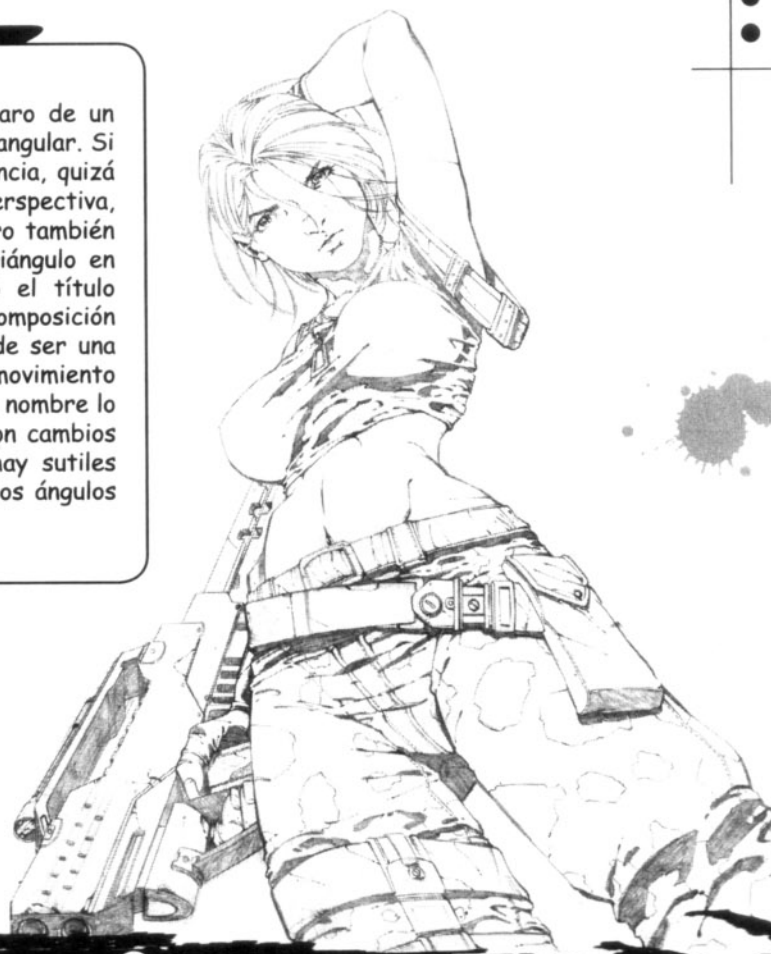
El tercer y último elemento es un artefacto que al parecer no funciona, y de lo cual el segundo elemento culpa al primero, y éste a su vez disimula sin mucho éxito.

La ilustración, aunque no tiene un texto, comunica una idea. La escena te cuenta una pequeña historia, en la cual tú entiendes que la chica tuvo que ver accidentalmente, o a propósito, con la descompostura de dicho artefacto. Cuando la ilustración se explica por sí sola, la idea es el texto y si entiendes lo que pasa el dibujo está bien "escrito".





Aquí tenemos un ejemplo muy claro de un dibujo de gabo en composición triangular. Si ves este dibujo en primera instancia, quizá pienses en el de una figura en perspectiva, y en efecto, de eso se trata. Pero también es muy clara la presencia del triángulo en la composición. En este sentido el título más apropiado sería dibujo en composición triangular. El triángulo, a pesar de ser una figura rígida, sin curvas, dota de movimiento a la imagen, ya que tiene (como su nombre lo dice) tres ángulos. Los ángulos son cambios de dirección en una línea. Los hay sutiles marcados; en el triángulo todos los ángulos están muy marcados.





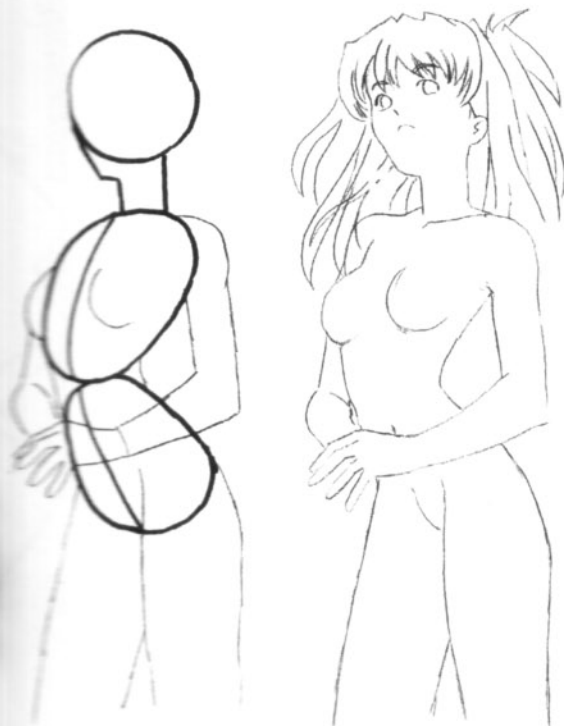


## EL USO DE LA DIAGONAL

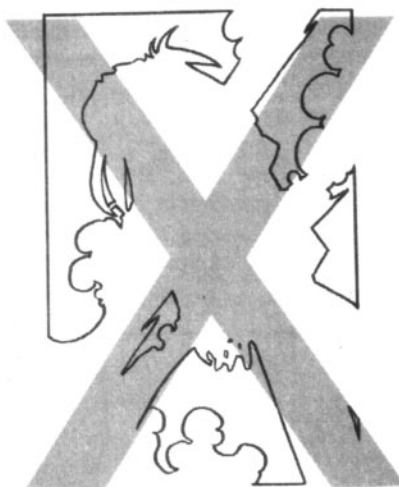


Observa el dibujo a la izquierda.

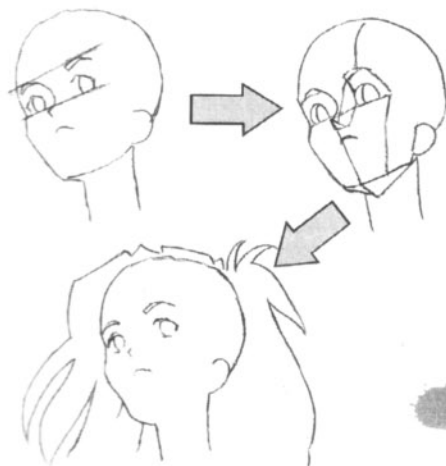
A pesar de que el dibujo es bueno, se ve aburrido, estático. Cuando nos piden un dibujo, ésta es la primera concepción que tenemos de él. Por mero sentido común alineamos los dibujos a los márgenes, pero en la ilustración tratamos de evitar repetir estos patrones.



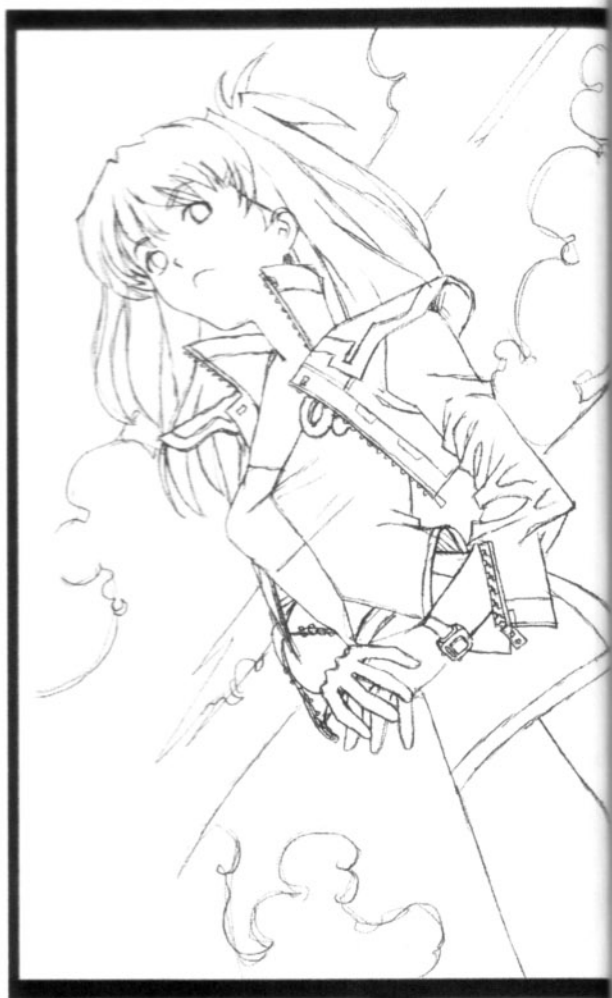
Al dibujar la misma figura en diagonal, todo cambia. Observa el esquema abajo. En la composición del dibujo acabado podremos observar una X que se dibuja compositivamente.



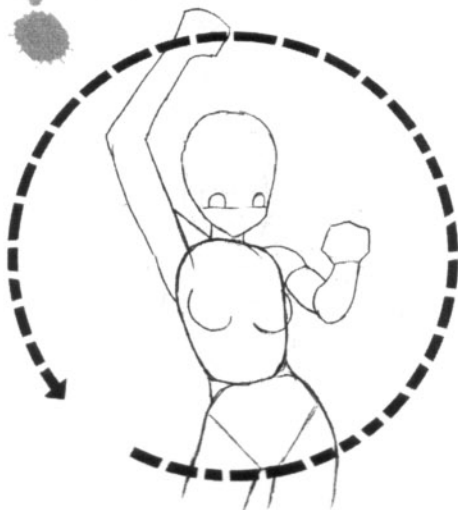
Al dibujar la figura en diagonal a pesar de la posición estática, el dibujo se dinamiza. La figura parece estar observando desde abajo, y sufre un alargamiento. Este alargamiento es una ilusión, ya que la figura es igual a la primera.



Usamos las nubes al fondo también en diagonal, para dar aún mayor movimiento a la imagen. Los espacios que quedan en blanco son variables y visualmente atractivos como ves en el recuadro de la izquierda, lo cual, es buena señal. Cuando compongas una imagen, estudia los espacios en blanco, si son muy simples puedes corregir en base a eso.



## COMPOSICIÓN CIRCULAR



El círculo es una figura muy atractiva para componer. Tiene mucho movimiento y unidad, y es un excelente pretexto para ilustrar. Comenzamos por bocetar la figura, pero cuando acabamos nos damos cuenta de que no forma un círculo, así que con ayuda de elementos secundarios formamos al que queremos llegar.

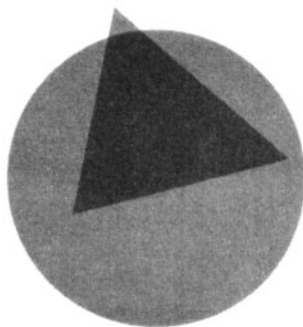




Debes aprender a ver las ilustraciones, las pinturas, las fotos, los carteles, o lo que ves cuando te asomas por una ventana tiene una composición. Esta composición puede ser un cuadrado o un círculo, o cualquier otra figura y, muchas veces, la mayoría de ellas, hay composiciones dentro de la general; otras figuras aparecen si pones atención. En este caso encontramos un triángulo dentro del círculo. Lo podemos encontrar o poner a voluntad. Entre más rica sea tu composición, el dibujo lucirá mejor, más completo, más interesante. En este caso estamos combinando el triángulo tan cortante con el círculo que es mucho más armónico y pacífico.



Cuando quitamos el círculo de la imagen, tenemos un dibujo que no necesariamente vemos como un círculo. Si no lo hubiéramos analizado antes, es posible que no lo notáramos, del mismo modo que tampoco al triángulo formado por las espadas. Es muy común al ilustrar encontrar estas figuras básicas, y es muy útil también cuando se quiere copiar un dibujo o copiar del natural.







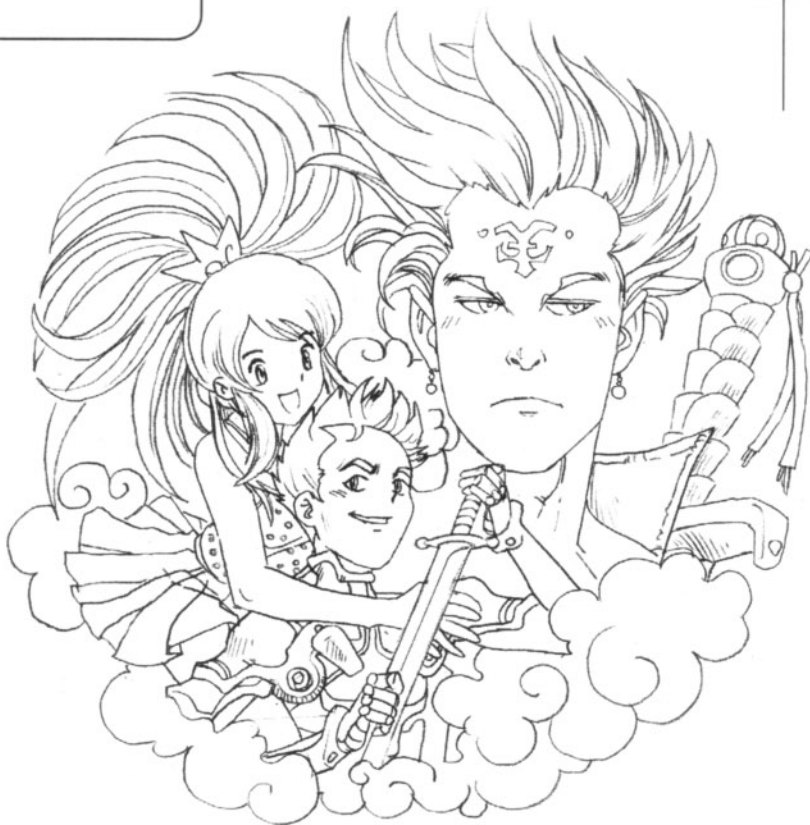
Veamos otra composición circular. Muchas veces se ilustra sobre personajes de una historia, en la que no están representando una escena en particular, o un momento de la historia, sino que se dibujan con otras ropas distintas a las acostumbradas o haciendo cosas diferentes. En estos dibujos no interesa mucho ese tipo de detalles, lo que sí importa es hacer un dibujo que resulte atractivo. Muchas veces se utiliza el círculo para hacer un dibujo llamativo sin gran complicación; no recuerdo una serie famosa que no tenga ninguna ilustración en composición circular.

Hemos dividido este círculo en cuartos. De este modo podemos ubicar fácilmente la posición y el tamaño de cada uno de los personajes. Observa el cambio del primer círculo al segundo, el primer dibujo está dentro de un círculo, el segundo es un círculo.

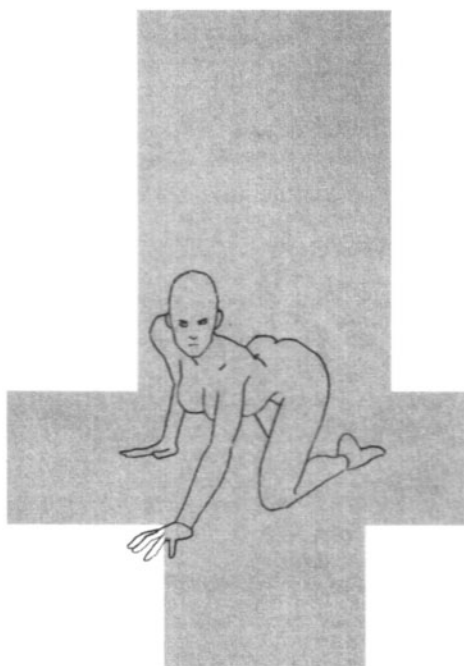
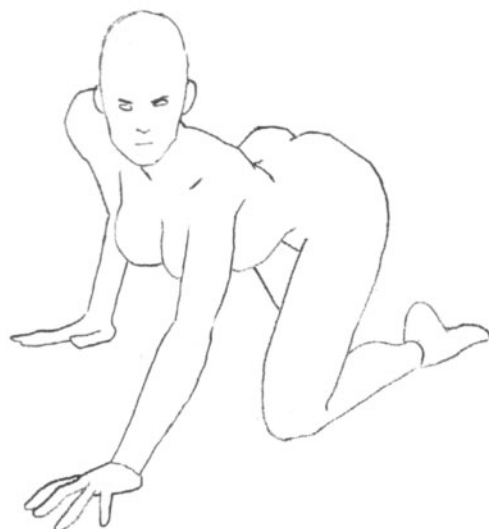




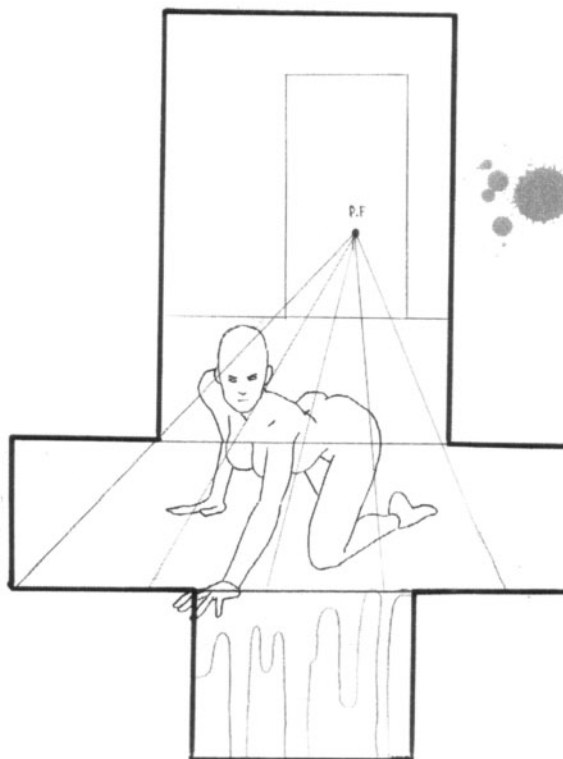
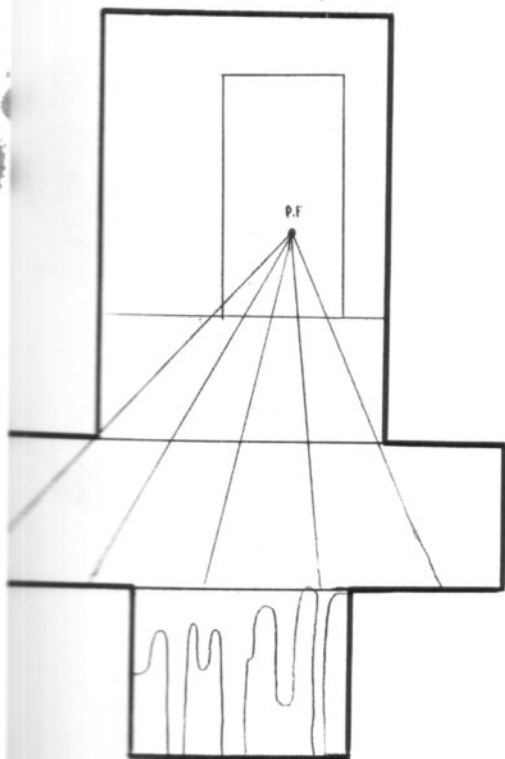
Bocetamos. Observa las nubes. En este caso nos son de gran utilidad. Puedes usar cualquier otro pretexto para lograr la forma, podrían ser objetos u otros personajes o formas abstractas.



## COMPOSICIÓN EN CRUZ



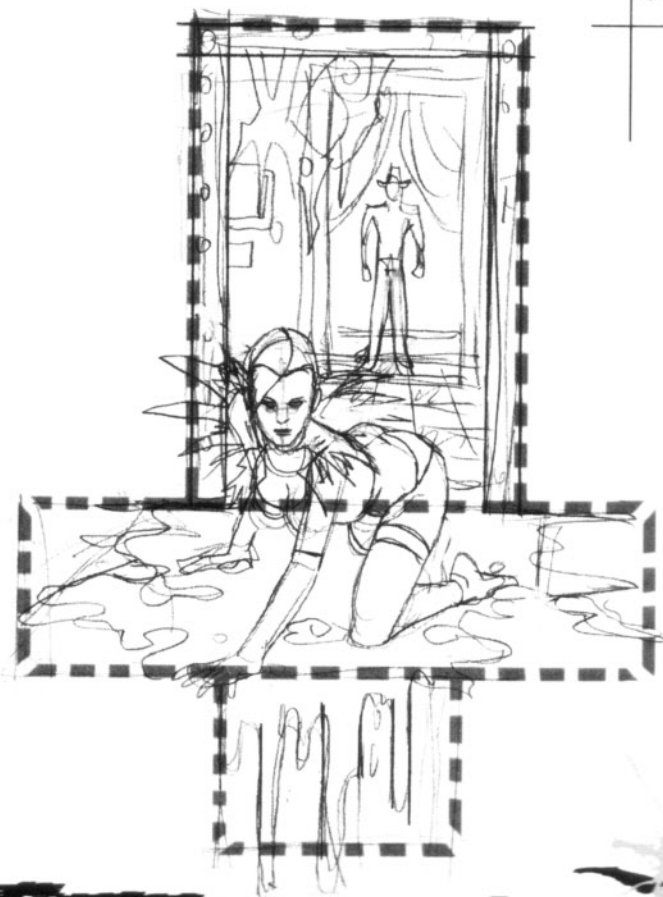
La cruz es la unión de dos líneas. Se trata de una forma muy simple; sin embargo, el uso que le podemos dar por medio de nuestra imaginación y creatividad es ilimitado. Pero primero veamos esta figura que aparece en el dibujo que estamos por hacer. Decidimos explicar ésta en particular, porque es una posición más difícil. Representamos el cuerpo en dos partes: el tórax y la pelvis. Las líneas gruesas son las clavículas y la cresta iliaca. La línea que divide el pecho y la espalda es fundamental para dibujar esta posición. Concéntrate más en el cuerpo, las extremidades son la parte fácil.



Para lograr este dibujo, ha sido necesario el uso de la perspectiva. De este modo saltamos del plano bidimensional a un espacio con profundidad. A pesar de tratarse de una figura muy simple, se puede aprovechar para generar espacio. Puedes encontrar excelentes ilustraciones con composiciones basadas en figuras muy simples.

Solamente colocamos un punto de fuga por encima de la línea de piso. Si colocáramos el punto de fuga sobre la línea de piso, se dispararía bastante la perspectiva.

Luego insertamos la figura. La línea punteada indica las partes del dibujo que no están enmarcadas, sino que por medio de la forma del dibujo se logra la composición.





Observa el dibujo en línea limpia. Hasta ahí podríamos darlo por acabado, pero vamos a detallar. El marco nos sirve como una puerta. Para sombrear dibujamos con línea gruesa pacientemente todos los contornos de las partes que irán en negro, es la manera más fácil de no pasarte de la línea al rellenar.

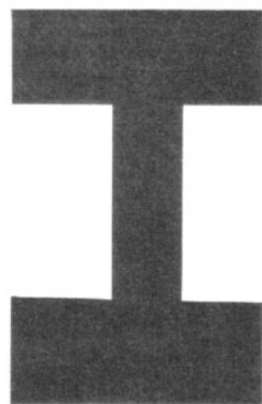
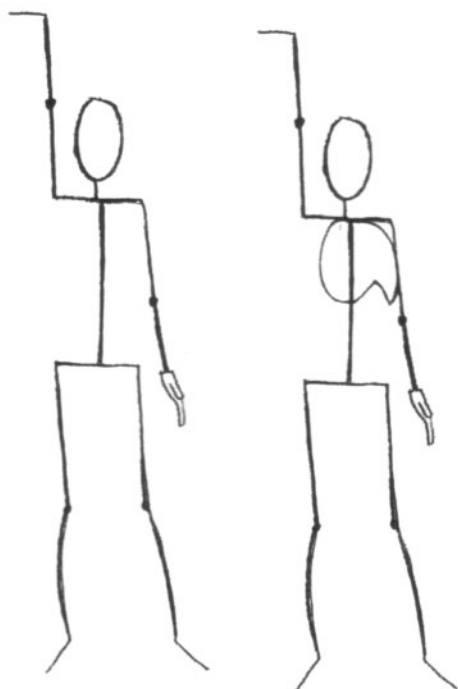
Como puedes ver en el dibujo de abajo, en este punto en general se puede comparar con una flecha que señala hacia abajo.



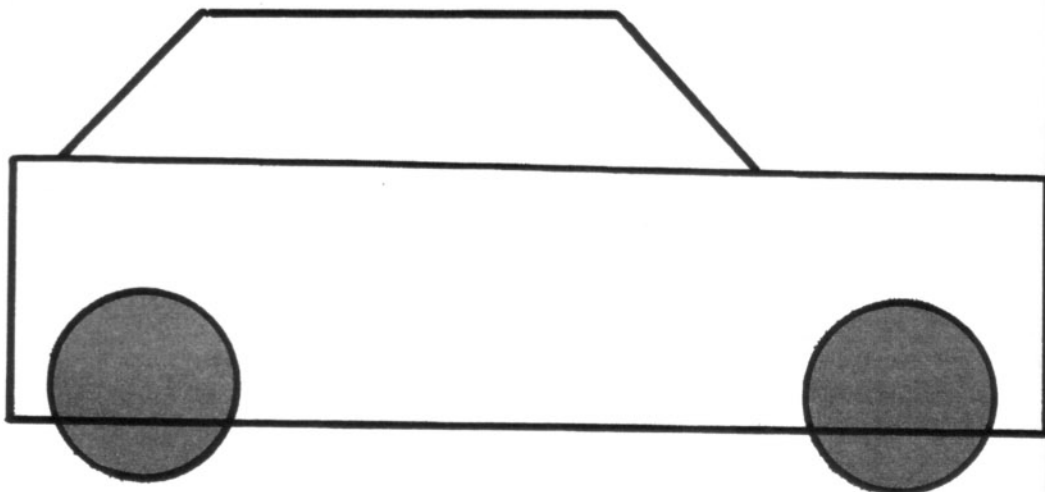
imos  
arco  
imos  
rnos  
más

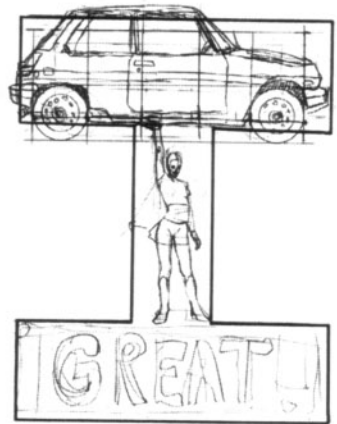
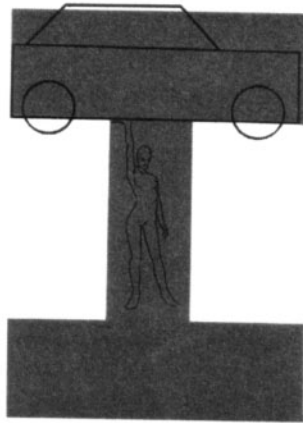
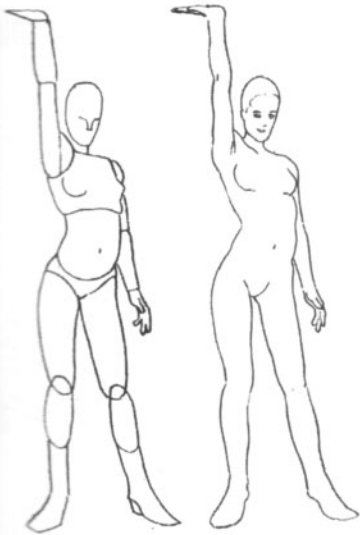
este  
echa





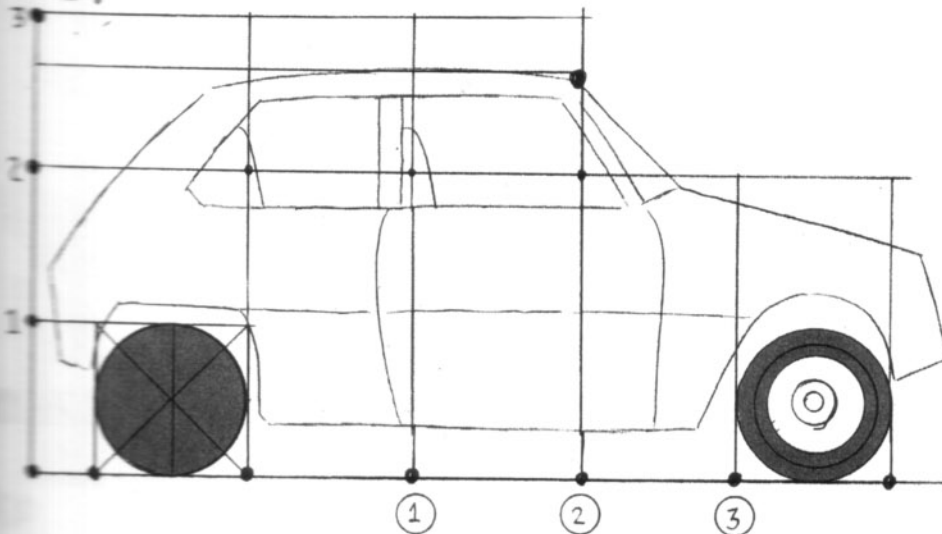
Para ilustrar podemos hacer uso de figuras básicas, como hemos hecho hasta ahora, y también podemos hacer uso de formas conocidas. Las letras del abecedario son el mejor ejemplo de uso de formas conocidas para ilustrar, son simples, pero tienen formas bien definidas y diferenciadas. Hemos decidido usar como un ejemplo la letra I mayúscula. Al dibujar la figura, usamos el sistema de dibujo de I mayúscula latina como en el kínder, y tenemos también el dibujo de un automóvil bastante sencillo, un trapecio, un rectángulo y dos círculos; es la manera más sencilla de representarlo.

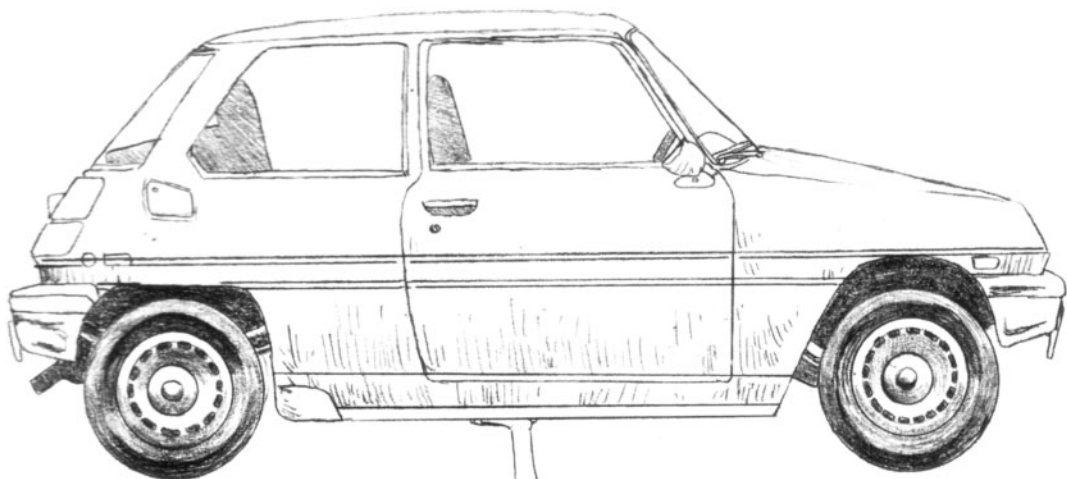




La chica es la vertical de nuestra letra I, mientras que el automóvil es la horizontal superior. Abajo puedes ver el canon de un auto pequeño. Sabes que para medir la figura humana lo más sencillo es contar el número de veces que se repite el tamaño de su cabeza a lo largo de todo su cuerpo. Bueno, para medir un auto de la manera más sencilla, se cuenta el número de veces que se repite a lo largo y a lo ancho el tamaño de la llanta.

Para completar la composición escribiremos una palabra en la base del dibujo.



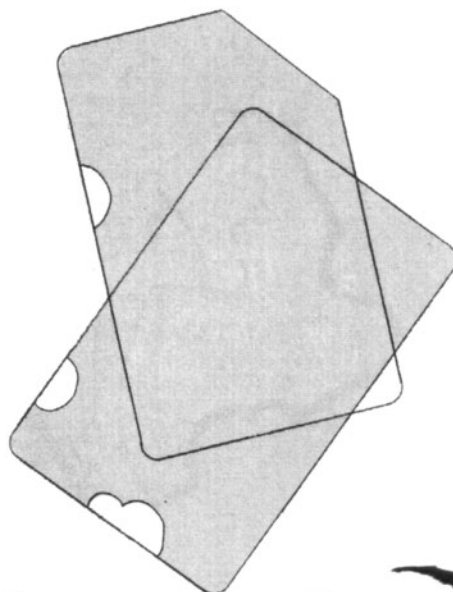
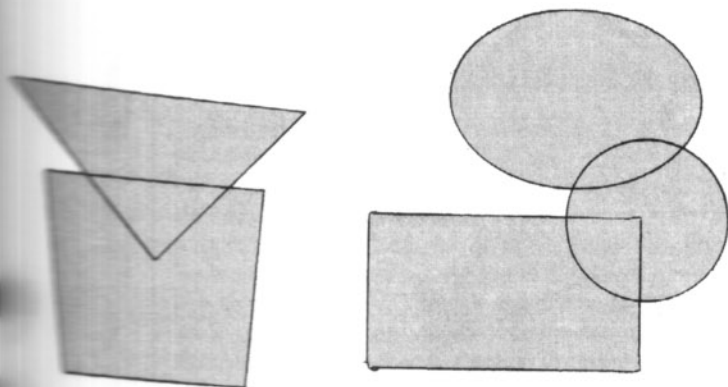


**i GREAT!**



También se puede componer en base a formas abstractas, o sea, que no tengan estructura de nada. Figuras que se te ocurran. Trabajaremos esta ilustración utilizando como márgenes formas abstractas.

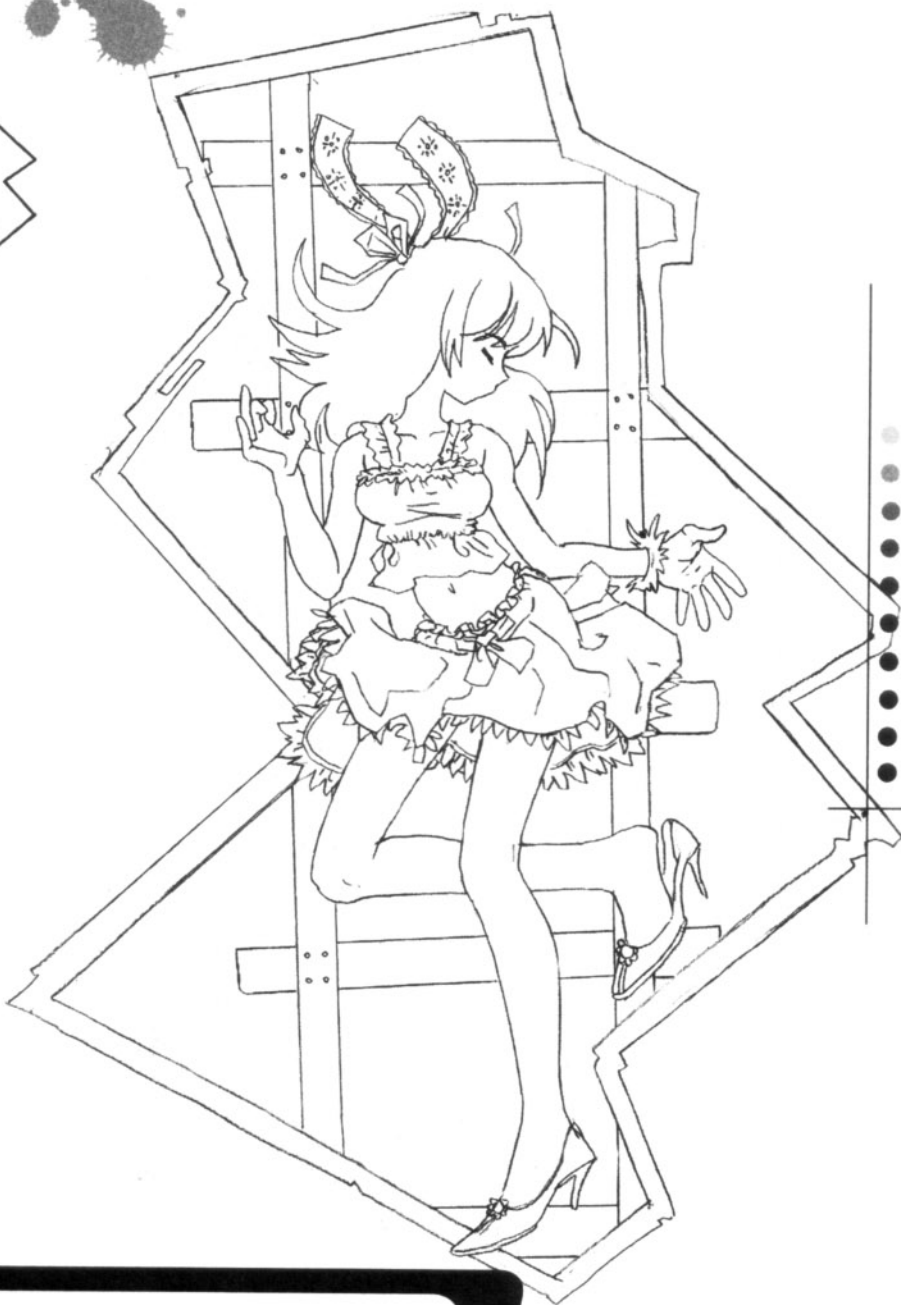
Puedes generarlas uniendo dos o más figuras geométricas, recortándolas uniéndolas, modificándolas. Dentro de esta forma abstracta colocaremos la figura que hemos estado trabajando.





Observa las formas abstractas que logramos al unir las conocidas. La forma abstracta que propusimos no salió de ninguna figura geométrica, la hemos inventado solamente a nuestro buen parecer. Observa la silueta que se genera entre la figura y el fondo. Se trata también de formas abstractas cambiantes y variables. El fondo es como un pedazo de vidrio que quedó de un espejo roto, o lo que tú quieras ver.

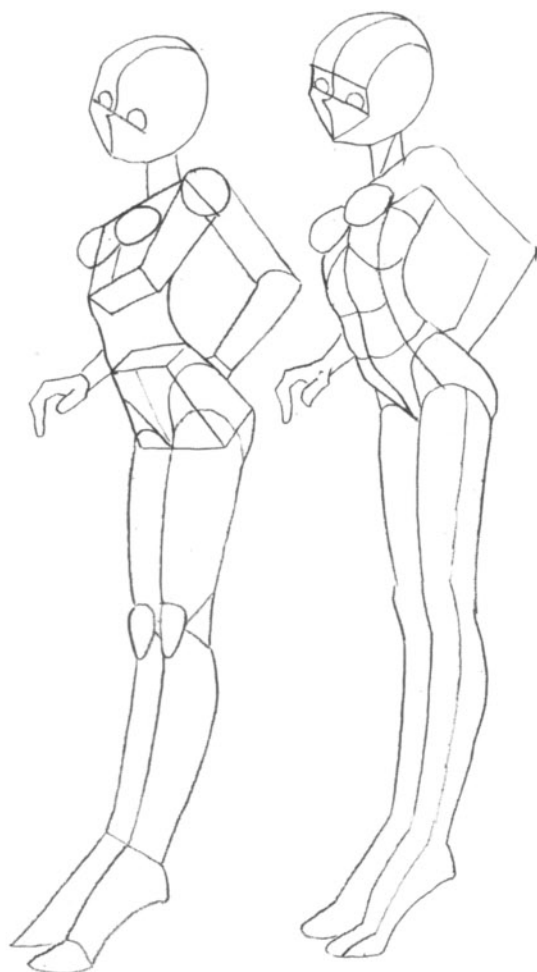
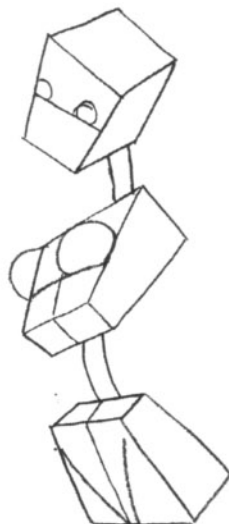




Hemos dibujado una escalera también en el fondo, para que éste no quede blanco. La ilustración que tenemos tiene de este modo una composición diferente. Muchas de estas formas abstractas se generan en la naturaleza y en la vida diaria. Imagínate, por ejemplo, un dibujo que ha sido arrancado de una hoja, o el que se genera en el ojo de una persona, o lo que ves a través de un agujero en la pared. Las formas abstractas son muy atractivas visualmente, pero hay que saber verlas y usarlas.



## ILUSTRACIÓN TEMÁTICA

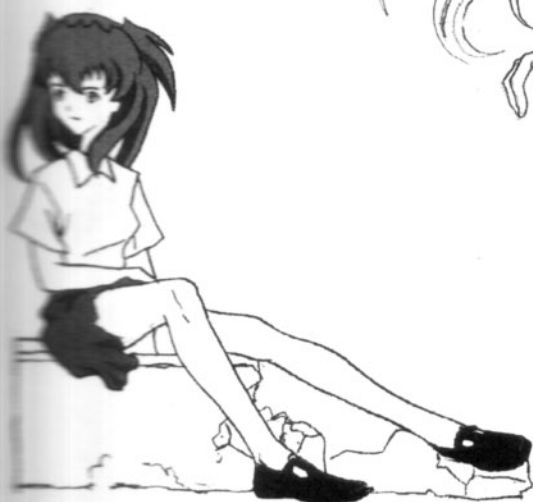


La mayoría de la ilustración se hace por encargo, es decir, se pide en base a alguna necesidad. Tiene que cumplir con ciertas características para que ayude en la lectura del texto, o que se entienda por medio de una ilustración una idea, un concepto o una situación. Un ejemplo clásico de ilustración que se pide comúnmente son los 12 signos zodiacales. En revistas de todo tipo puedes ver dibujos distintos en cada una de ellas de los 12 signos. Los que los hacen son ilustradores. Cuando se trabaja sobre un tema, está más delimitado el trabajo de un ilustrador. En el caso de los signos zodiacales, si queremos representar acuario, por fuerza debemos incluir un cántaro con agua. En fin, vamos a dibujar géminis, para esto hemos delineado la estructura en pasos sencillos, para que lo estudies con detenimiento.



Como lo dijimos anteriormente, la ilustración es un trabajo y tiene que cumplirse. Tenemos que ilustrar géminis y tiene que haber, al menos, un elemento que nos indique tal idea, y si se puede ver con estilo griego es mejor.

El encargo es fácil. Hemos colocado dos figuras idénticas. De este modo ni siquiera tendríamos que ver los otros 11 signos zodiacales para saber que éste es géminis; también no hemos ahorrado los elementos griegos.



Otros ejemplos de ilustración temática son las ilustraciones que se han hecho para las portadas de tu revista *DibujArte* S3. Están ceñidas al contenido de la revista, no dibujamos cualquier cosa que se nos venga a la mente.



1. En la revista dedicada al estudio del dibujo del cabello, elegimos un hada, ya que su cabello es largo y fino. En este caso exageramos estas cualidades, y lo hicimos volar por todas partes. La figura está posada de modo que el cabello, por su movimiento, adquiere protagonismo.



2. Cuando llegó el número dedicado al estudio de los músculos, inmediatamente pensamos en tipos del gimnasio. Con los músculos bien marcados, las armas fue un agregado que hacía más atractiva la composición de la imagen.



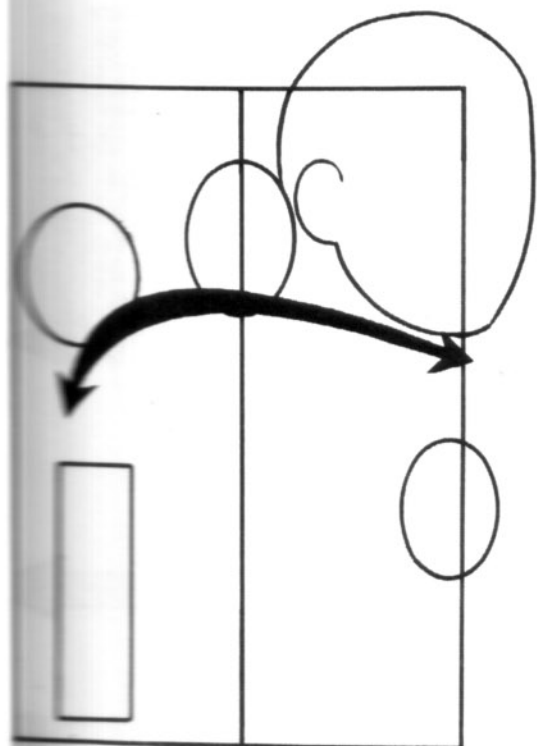
3. En el número dedicado a las alas, era elemental que había que hacer un ser alado. Nos decidimos por otra opción más que obvia, el ángel. Claro que ésta podríamos asociarla más con una Niké, ya que los ángeles no tienen un sexo en particular y ésta parece ser muy femenina.



Hay ilustraciones muy trabajadas, que tienen como fin ilustrar toda una historia, ya sea que se trate de acción, de aventura, terror, en fin, de cualquier género; una película, la portada de un cómic o de un libro. En este ejemplo nos abocaremos a ilustrar una historia épica futurista, donde hay un poco de drama y romance, otro poco de acción y ciencia ficción.

Mira los elementos de la ilustración, que tiene una composición central. Las caras de los personajes principales dibujan una curva que permite que leas la ilustración en ambas direcciones.

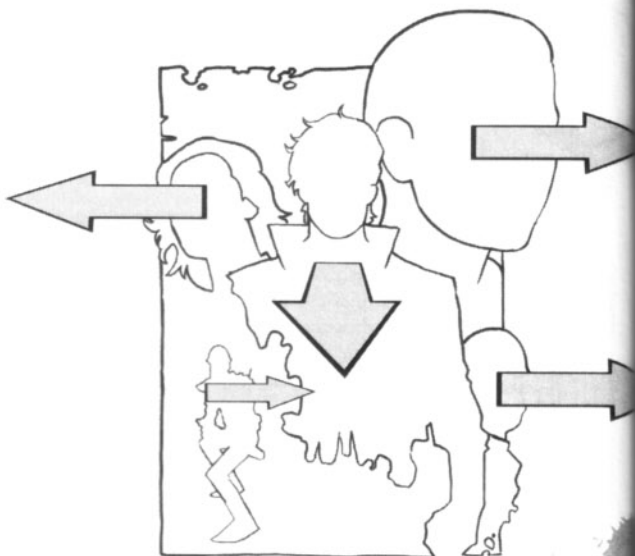
El detalle es un estudio sobre uno de los personajes, que pensamos incluir en la ilustración final.





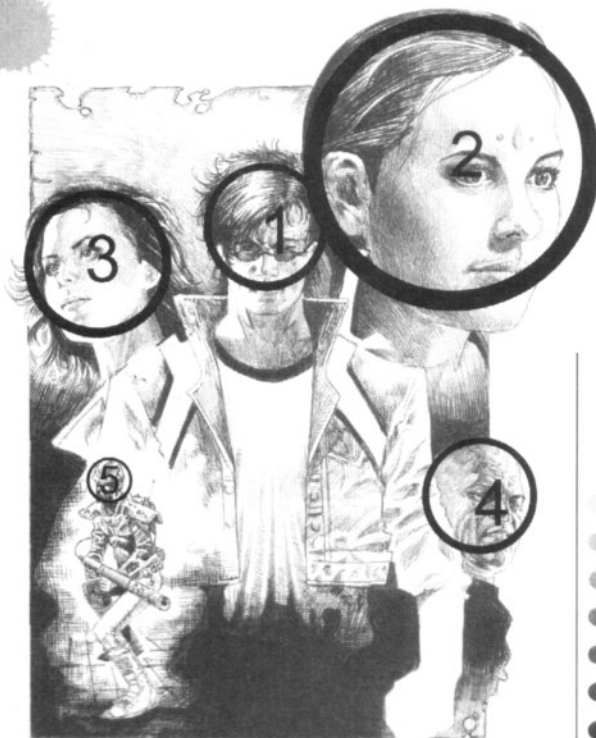
Dado que será una ilustración muy trabajada, hacemos un dibujo rápido a lápiz, detallando un poco la primera propuesta para saber más o menos dónde quedarán las áreas oscuras y comenzar a reconocer rasgos de los personajes. Luego de estar satisfechos calcamos y comenzamos el trabajo técnico, que es dibujar a base de grises, pacientemente. Como éste es un dibujo realista, es necesario tener un amplio conocimiento de luz y sombra, así como de anatomía, pliegues, etcétera.

En el diagrama de abajo puedes darte cuenta más fácilmente que el protagonista te mira fijamente, mientras que los demás miran generalmente hacia fuera. En este caso es así, con excepción del guerrero del futuro que está en la esquina inferior izquierda.





Seguimos definiendo el dibujo, comenzando por los rostros y formas generales, para luego ir detallando.



La disposición de los personajes no está hecha al azar. Hemos colocado a nuestro héroe justo en el centro, de este modo acaparará la atención del público. A la derecha, el segundo papel estelar sin duda será la chica, que entre aventura y aventura conquistará después de un par de malentendidos a nuestro héroe; estos dos corresponden a los números 1 y 2.



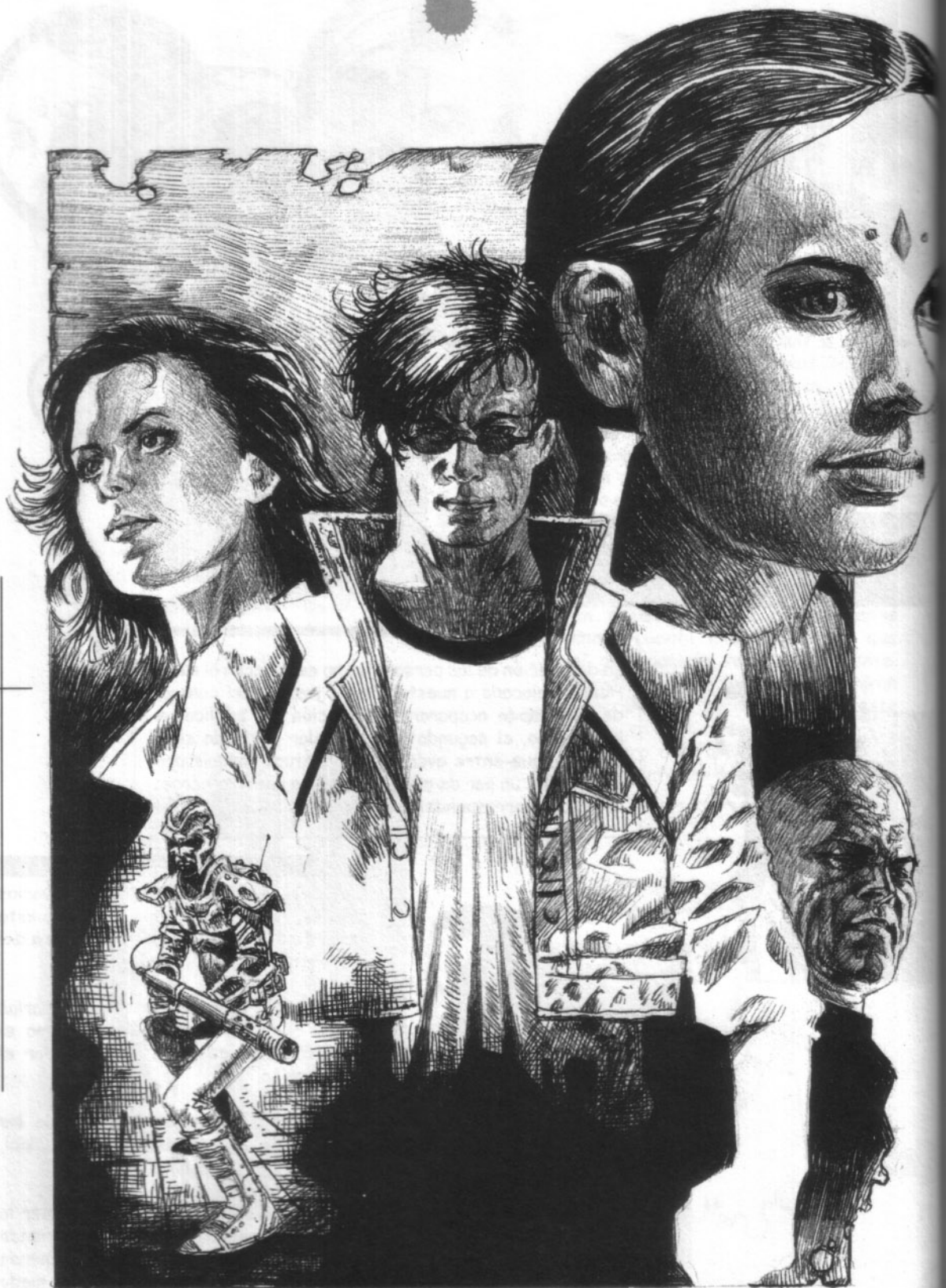
El número 3 puede corresponder a varios papeles. Puede ser una guerrera que está en parte a favor y en parte en contra del protagonista.

El número 4 puede ser también varias cosas. En este caso dejémoslo como el maestro sabio que guía al héroe por el buen camino.

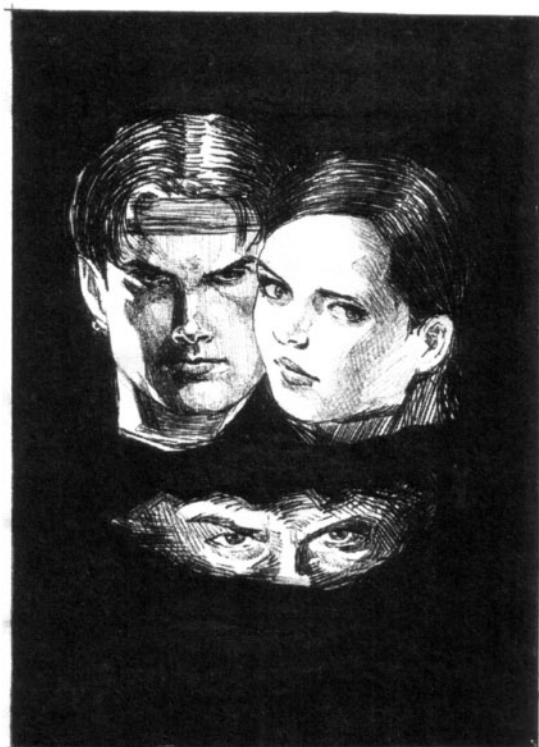
El número 5 corresponde a uno de los enemigos del protagonista, no el principal, ya que es muy pequeño.

Si miras las áreas negras, puedes leer la imagen de izquierda a derecha recorriendo la ilustración por abajo, y terminando en el rostro más grande. De este modo mantenemos la atención dentro de la imagen.





Comenzamos esta ilustración con una intención de una historia de amor, terror y suspense. El terror está en el negro y la mirada sospechosa del personaje desconocido. Este elemento también agrega el suspense. El amor está en la pareja unida.





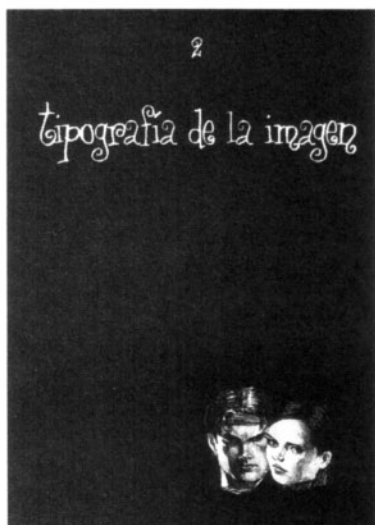
Dejando de lado la temática de la ilustración, concentrémonos en el uso de la tipografía. Esto son las letras. Esta ilustración tendrá un título. Veamos las distintas posibilidades que nos ofrece la colocación del título.

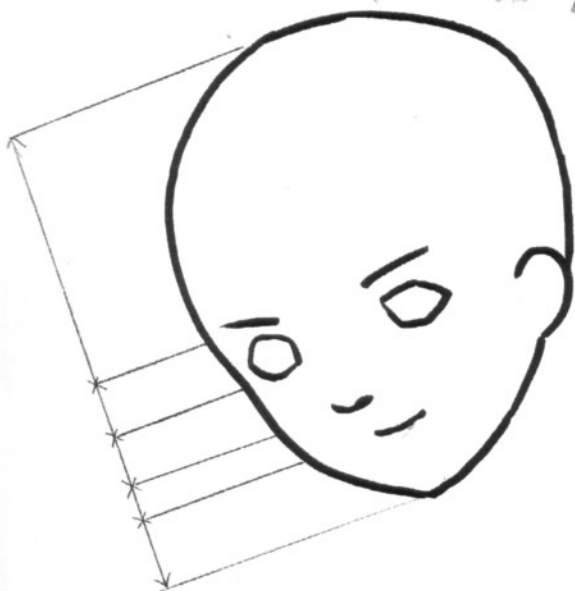
En el caso 1, la tipografía está abajo; parece el título de una película.

En el caso 2 nos deshacemos de la mirada sospechosa, y hacemos a la pareja muy pequeña, y la colocamos en una esquina alejada. El significado es muy ambiguo de este modo, podría tratarse de un cartel.

En el caso 3 ponemos el título arriba, la mirada sospechosa es aquí más grande y está arriba. Esto habla de la superioridad en poder, este personaje parece tener el control de la situación.

En el caso 4 la tipografía está al centro. Esto habla de que el mundo de la pareja es totalmente ajeno al del personaje con la mirada sospechosa; el título divide ambas partes.





Imagina que necesitamos ilustrar la portada de un disco de música. En este caso tenemos definido un primer valor. Esto es el formato, debe ser una ilustración dentro de un espacio más bien ligeramente rectangular. En este espacio dibujaremos una figura, y la tipografía tendrá también una gran importancia.





**NOMBRE DEL ARTISTA O GRUPO**

**NOMBRE DE LA PRODUCCIÓN**

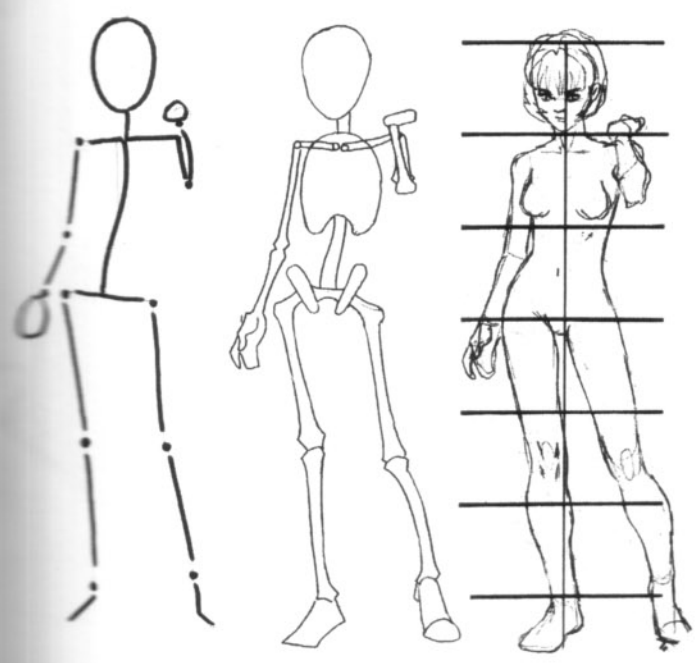
Después de terminar con la ilustración, colocamos la tipografía y pensamos en el lugar más apropiado.

Debe estar a la derecha, porque la mirada de un espectador normalmente se dirige a esa dirección, y debe estar en un sitio en que no tape a la figura, ya que es importante que el espectador la vea, porque antes de leer identificará el material por la figura. El lugar ideal es abajo, a la derecha. En ese sitio no hay nada significativo que pueda ser tapado, además de que se puede leer con facilidad, y básicamente se ve bien.



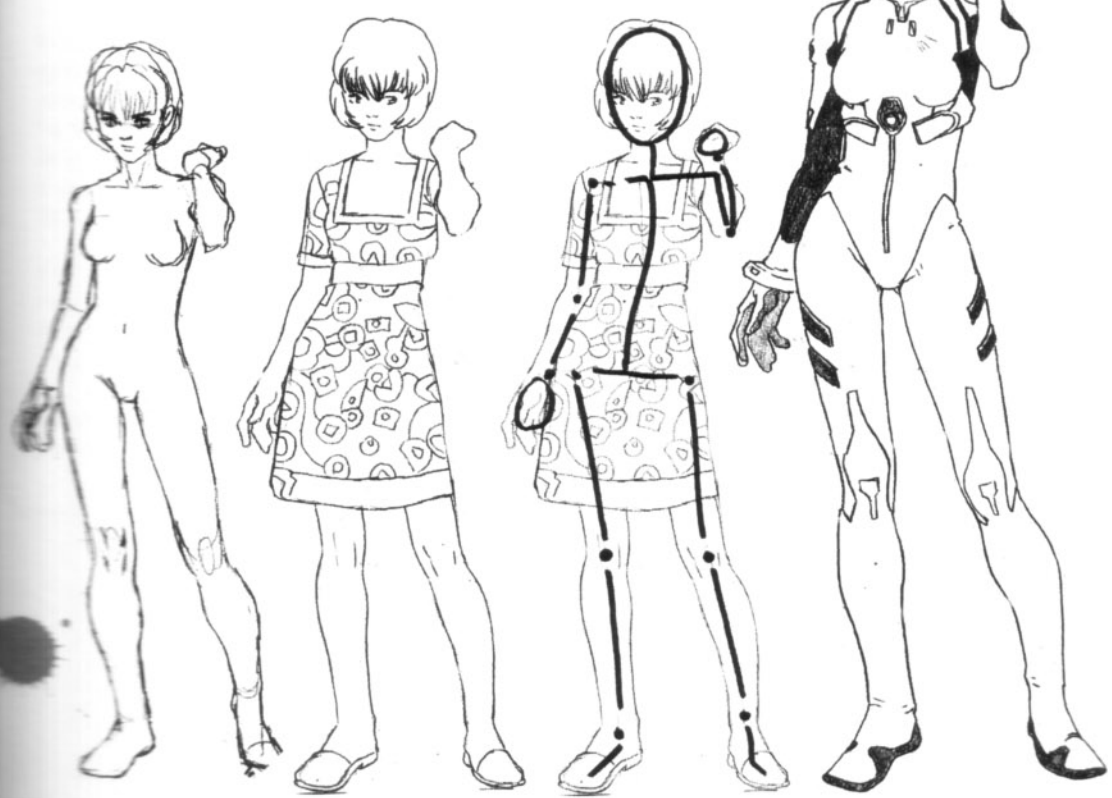


# ILUSTRACIÓN DE TEMAS CONOCIDOS



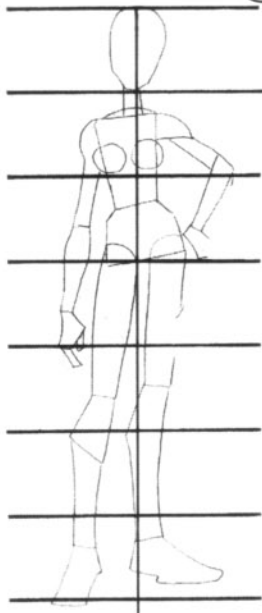
Hay ilustraciones que presentan personajes por todos conocidos. Ésta tendrá un plus inicial, ya que será inmediatamente reconocida. Lo importante es hacer tu propia versión, y no una copia o una repetición de un estilo ya visto.

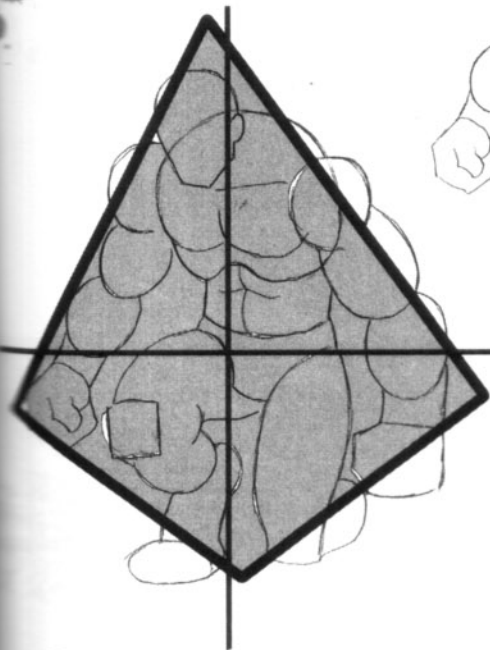
Aquí, por ejemplo, hacemos un rey un poco más realista. Con un vestido diferente ilustramos una parte de su vida que no ha sido contada.





¿O qué te parece una Asuka con estilo de cómic con manga? Si iluminamos esto, y luego lo mostramos, será una ilustración que si bien todos reconocen, saben que es tuya porque tiene un estilo diferente. Ilustrar temas conocidos, o usando personajes conocidos, es un recurso que utilizan muchos ilustradores, y puede ayudar a darse a conocer rápidamente.

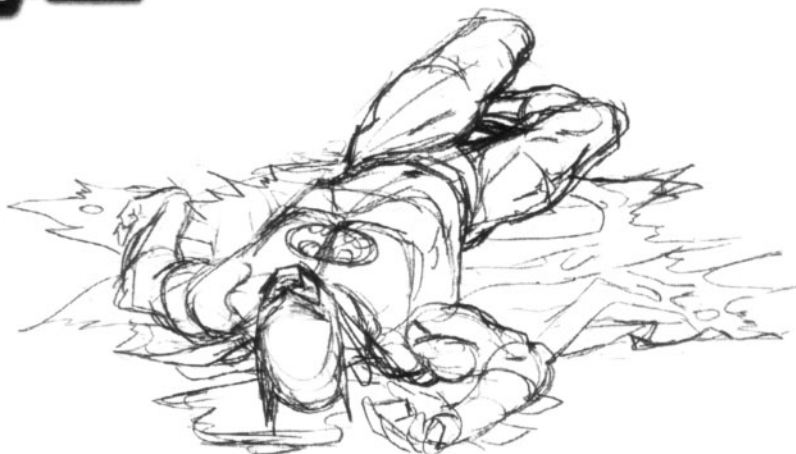




¿Cuántas versiones hemos visto de este famoso X-Men? Tantas como dibujantes las han realizado. En tu versión puedes ilustrar lo que tú le ves de característico al personaje, o destacar alguna cualidad que a ti te resulte llamativa.

Observa también este dibujo. El rombo irregular nos da una idea de la forma general. Cuando ilustras, has un estudio de la forma que genera la imagen, puedes encontrarte cosas interesantes, correcciones y mejoras.





Hay quienes ilustran parodias, versiones de sus personajes o también caricaturas. En este caso usamos un personaje de todos conocido, para ilustrar "la muerte de Batman". Un tema así llama la atención de inmediato. Cualquiera quiere saber más al respecto.



Una ilustración así llama más la atención por la fama del personaje que por otra cosa. El mismo dibujo con otro disfraz tendría mucho menos expectativas.

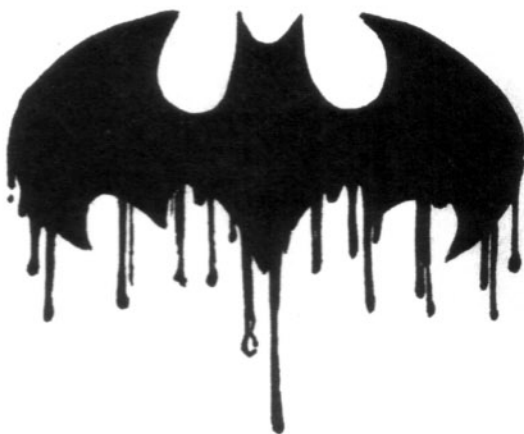
Sin embargo, el ejercicio aquí es ver distintas posibilidades de solución. Para el tema "la muerte de Batman" ésta sería la solución más inmediata y simple, y puede carecer de fuerza expresiva.



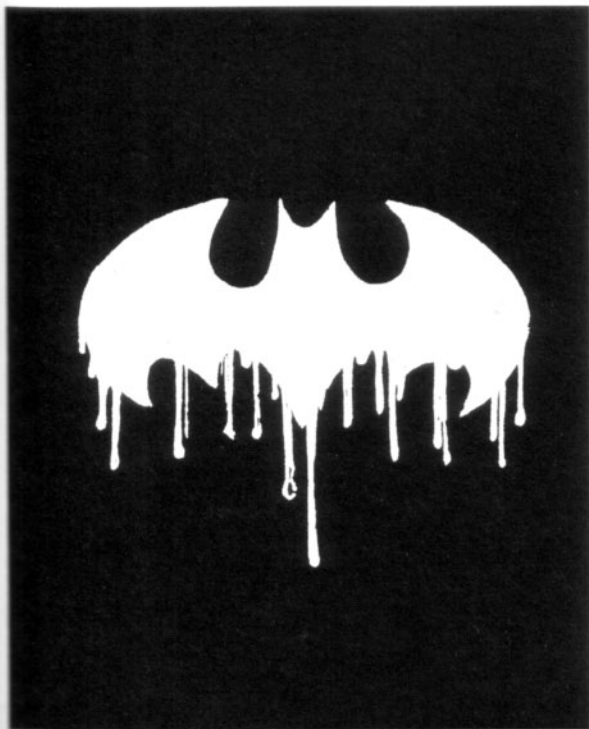


Por ejemplo, al tratarse Batman de un personaje tan conocido, podemos usar solamente su señal para indicarlo, y otras pistas para decir qué ha pasado con él.

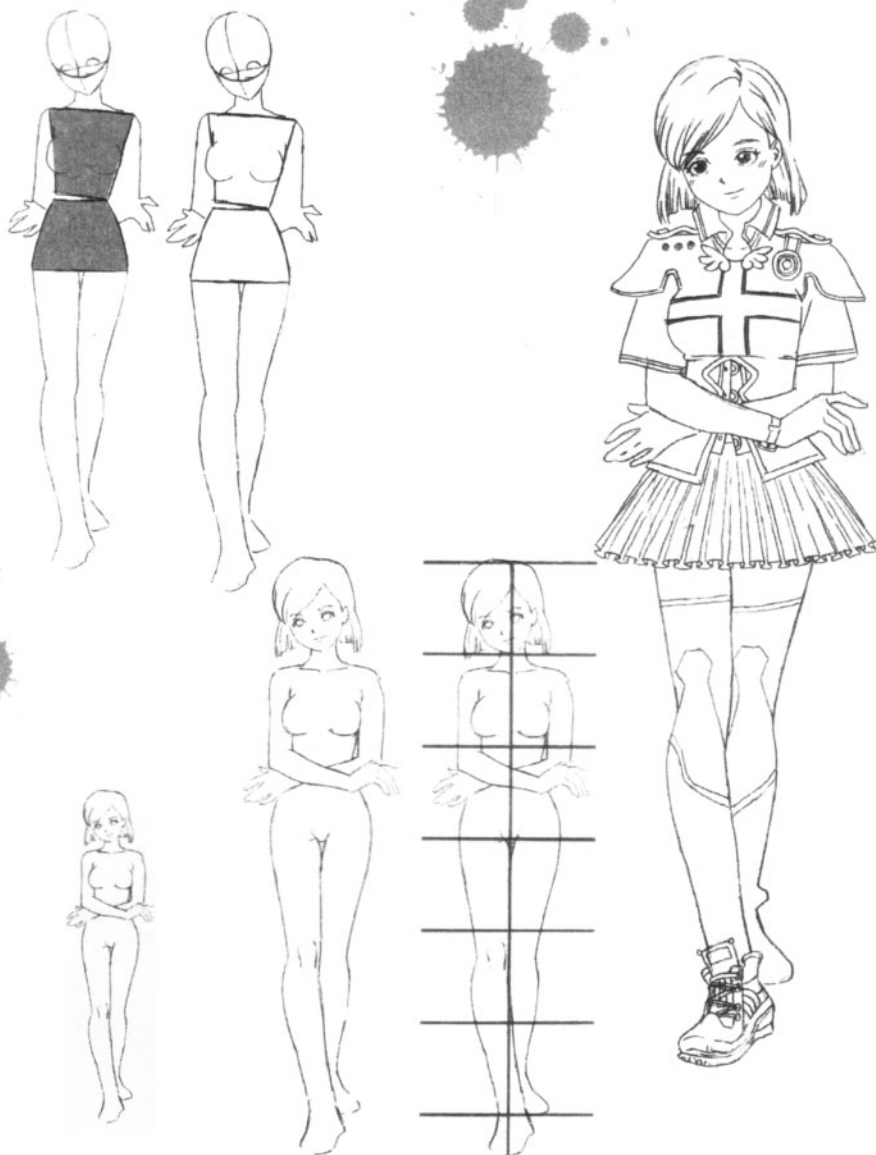
La señal con sangre podría comunicarnos bastante bien la idea. Al dejar la señal en blanco, en un fondo negro, nos remite a la idea del luto o lo fúnebre. Si pudiéramos usar el color rojo en esta publicación, sin duda ésta sería una buena ocasión para hacerlo; también podría estar la señal en una lápida, etcétera.



Como ves, puedes decir más con menos, o ser más expresivo con un elemento representativo a nivel gráfico, que con un dibujo minucioso y detallado.

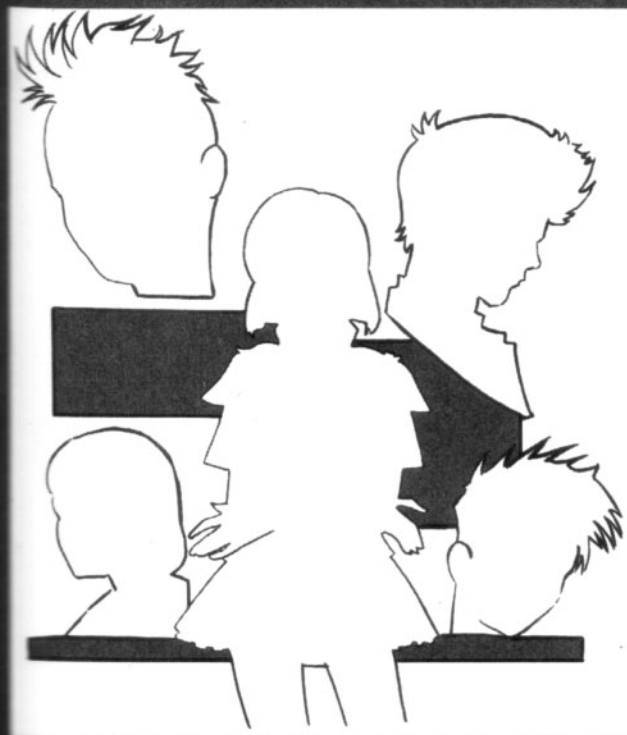
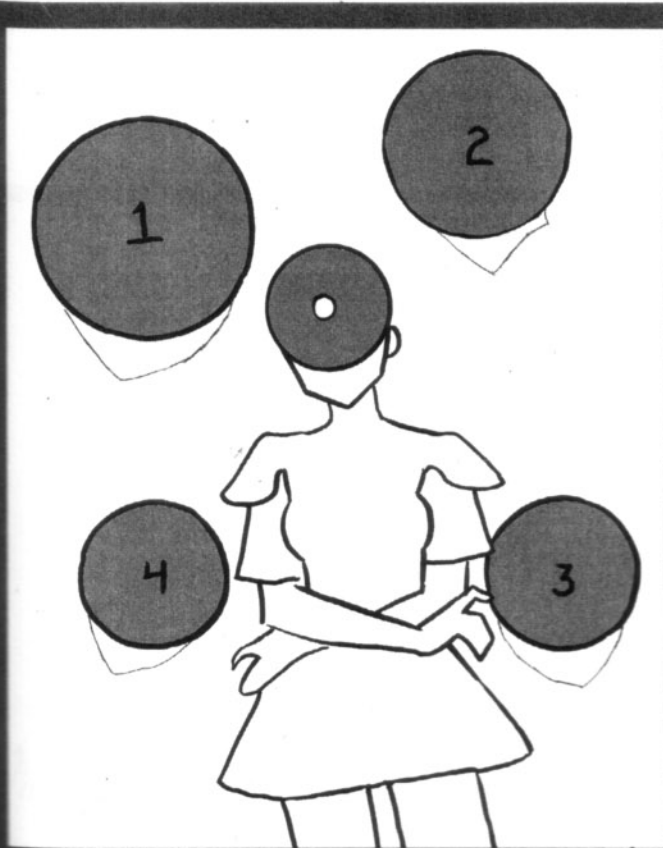


## EL USO DE PATRONES



Al ilustrar podemos hacer uso de distintas trampas, que nos permiten ayudar a resaltar lo que queremos, o hacer más atractiva la imagen, arreglar la composición, etcétera. En este caso, valiéndonos de patrones, generaremos una condición para mejorar la lectura y el contraste de la imagen.

Lo primero es dibujar un protagonista, que puede ser el de una historieta o de una animación.



En esta ilustración usamos la perspectiva jerárquica, dibujando más grande lo que es más importante, el personaje 0 al centro. Es el que tiene la cabeza más pequeña, pero está al centro y con su cuerpo ocupa más espacio de la imagen, que cualquiera de los otros que se enumeran del 1 al 4.

Para esta ilustración no usamos el diseño completo de la chica.

El objetivo es presentar a los personajes principales.

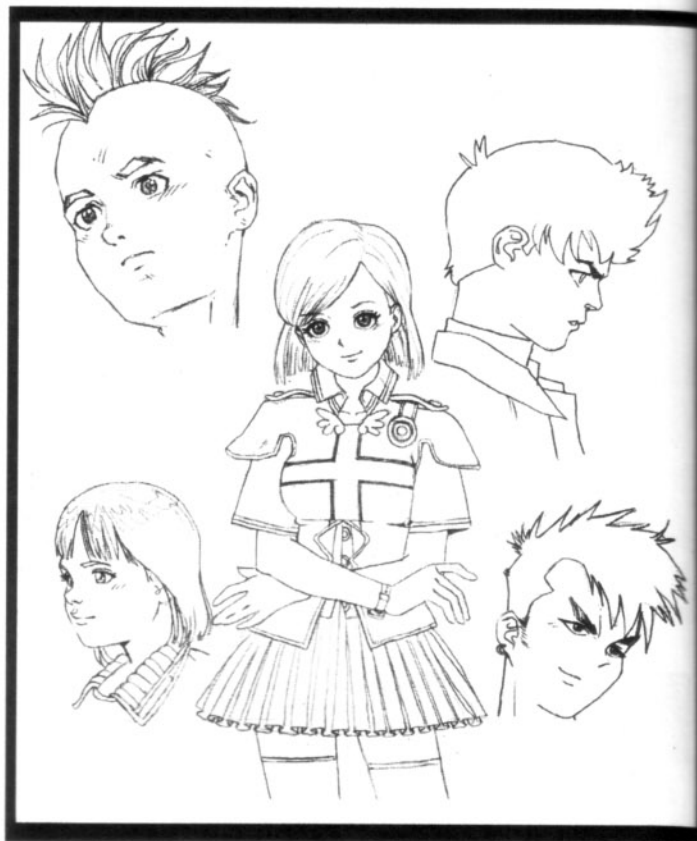
El problema a resolver es que sólo queremos poner los rostros de los personajes 1, 2, 3 y 4. Al ponerlos en la misma ilustración que la protagonista, debemos lograr que estos rostros se integren a toda la ilustración sin que se vea extraño, vacío o desproporcionado. Esto se lograría con áreas grises, separando la figura principal de las secundarias.



El problema con un gris emplastado es que no resultaría lo suficientemente estético, se vería mal. Como el dibujo está hecho a base de líneas, la solución debe estar también igual; un ashurado podría ser la solución.

Observa cómo se ve la ilustración sin algo que separe y una al personaje principal de los secundarios. Parece vacía, y los personajes secundarios parecen estar fuera de lugar.

Para esto dibujaremos un patrón que haga las veces de gris, por medio de dibujos hechos a base de líneas. El objetivo es generar un gris como el que ves en la figura "A".

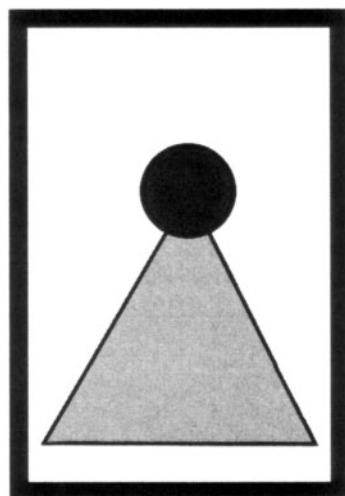


**fig. A**

Los dibujos al usar muchas líneas juntas generan un gris, que separa las figuras unas de otras, pero al mismo tiempo las integra. Este gris está hecho de cables y aparatos, que pueden tener que ver con el tema de la historieta o animación.

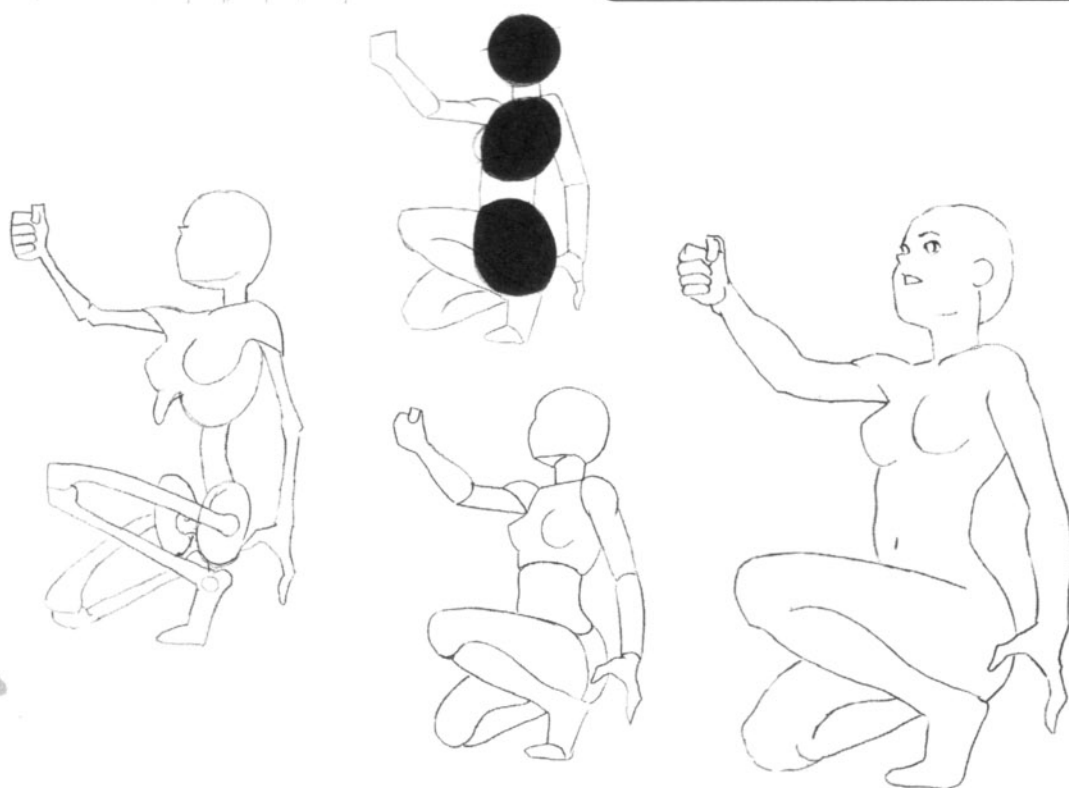


## USO DE ALTOS CONTRASTES



Partamos de la idea de una ilustración donde queremos que haya un atrevimiento en términos compositivos. En este caso haremos una ilustración, con una gran cantidad de negro en una sola parte de la imagen. La composición general de la ilustración es triangular. El punto indica el área donde queremos que se centre la atención.

Trabajamos la figura hasta estar seguros de que no tiene fallas.



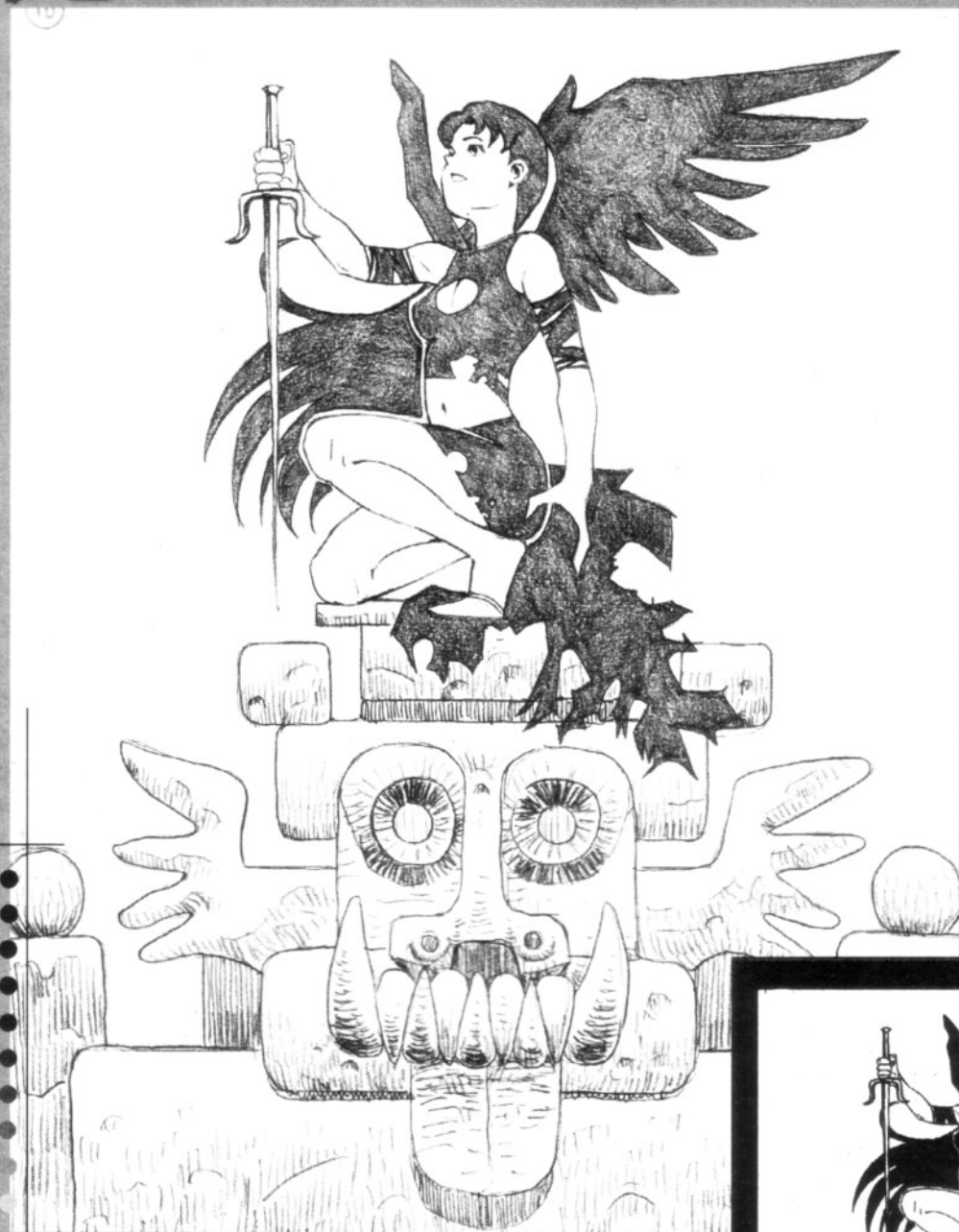


Si dibujas un punto blanco en una hoja negra, el punto se robará la atención del observador. Del mismo modo, si en una hoja blanca dibujas un punto negro, éste será el centro de atención.

En esta ilustración no dibujamos un punto negro, sino una mancha negra, bastante grande, en medio de una serie de líneas que juntas generan un tono de gris ligero.

Esta mancha corresponde a las alas, el cabello y la ropa del personaje en el pináculo de la composición. La forma de esta mancha está separada a la derecha, y en su forma le da movimiento a esta composición (indicado por las flechas) central (porque la figura principal está colocada al centro). Siempre hay que tratar de evitar las composiciones centrales, pero cuando lo hagas haz uso de este tipo de variaciones.





Al observar la figura más contrastada, podemos darnos cuenta con mayor claridad del peso visual que ejerce la mancha sobre la imagen en general.

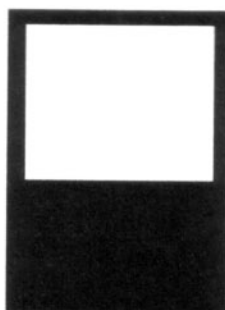




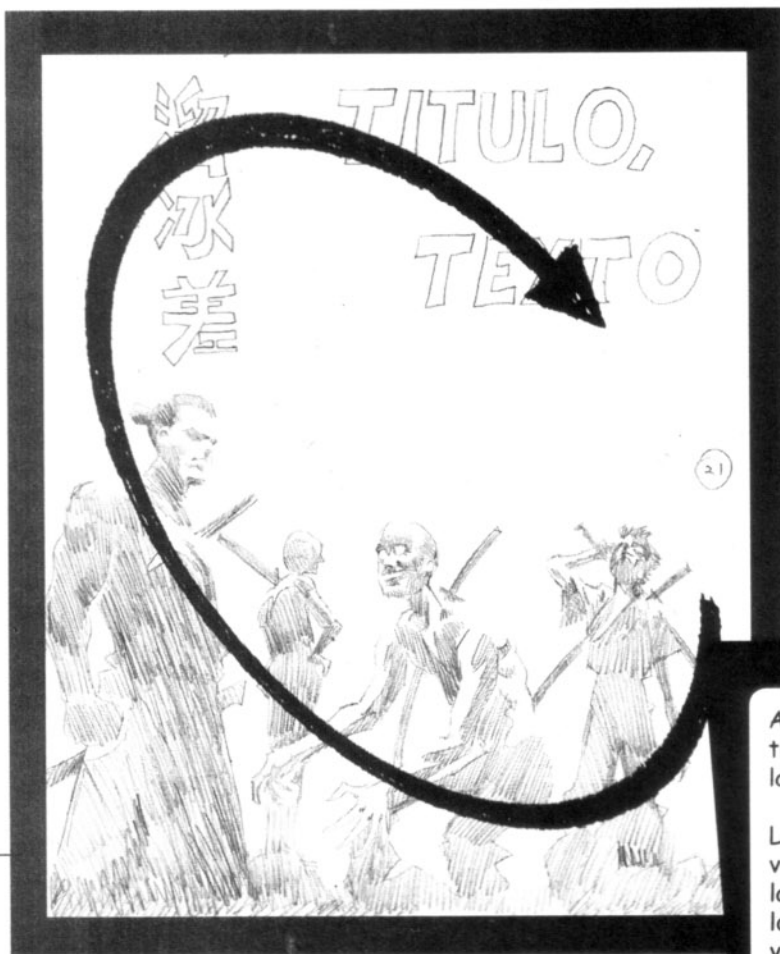
Al ilustrar podemos intencionalmente hacer que pese más la imagen del lado derecho, del lado izquierdo, arriba o abajo, o podemos equilibrarla para que no pese más en ningún sitio que en otro. En este ejemplo veremos cómo evoluciona la imagen, a medida que colocamos pesos en ella.

Desde el momento en que comenzamos a bocetar esta imagen, tenemos en mente que lo que pesará más es la parte de abajo. Esto lo lograremos dibujando figuras negras en la base y dejando el resto blanco.

Al hacerlo así tenemos una imagen cuya atención se centra en las figuras, cuyas siluetas dan a entender su forma como se puede ver en los recuadros esquemáticos. Cuando solamente se tiene el trazo de la imagen, ésta carece de peso en todas sus partes.

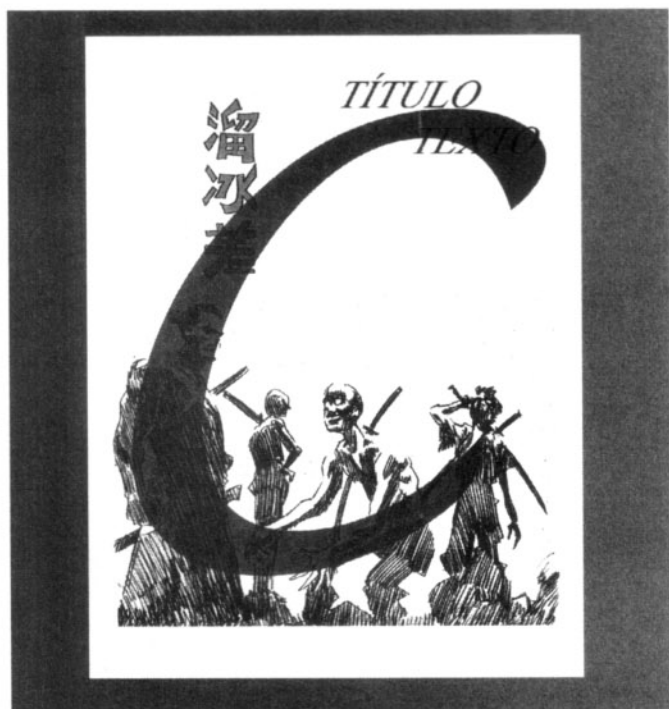






Ahora añadiremos elementos a la ilustración, que repartirán el peso en toda la imagen.

La composición general indica una curva, en la cual comenzamos la lectura de la imagen en los personajes, ya que es lo que más nos llama la atención. Hay vacío del lado derecho de la imagen, pero como a la izquierda encontramos tipografías japonesas, nuestra mirada las recorre para luego ver el título o el texto arriba.



La composición general de la imagen es parecida a una letra C, y está equilibrada hasta cierto punto. El peso se reparte de tal modo que la lectura es fluida aunque ciertamente el principal peso sigue abajo, lo cual no es precisamente malo o incorrecto. En términos de composición no podemos hablar fácilmente de correcto o incorrecto, ya que no es una ciencia exacta.

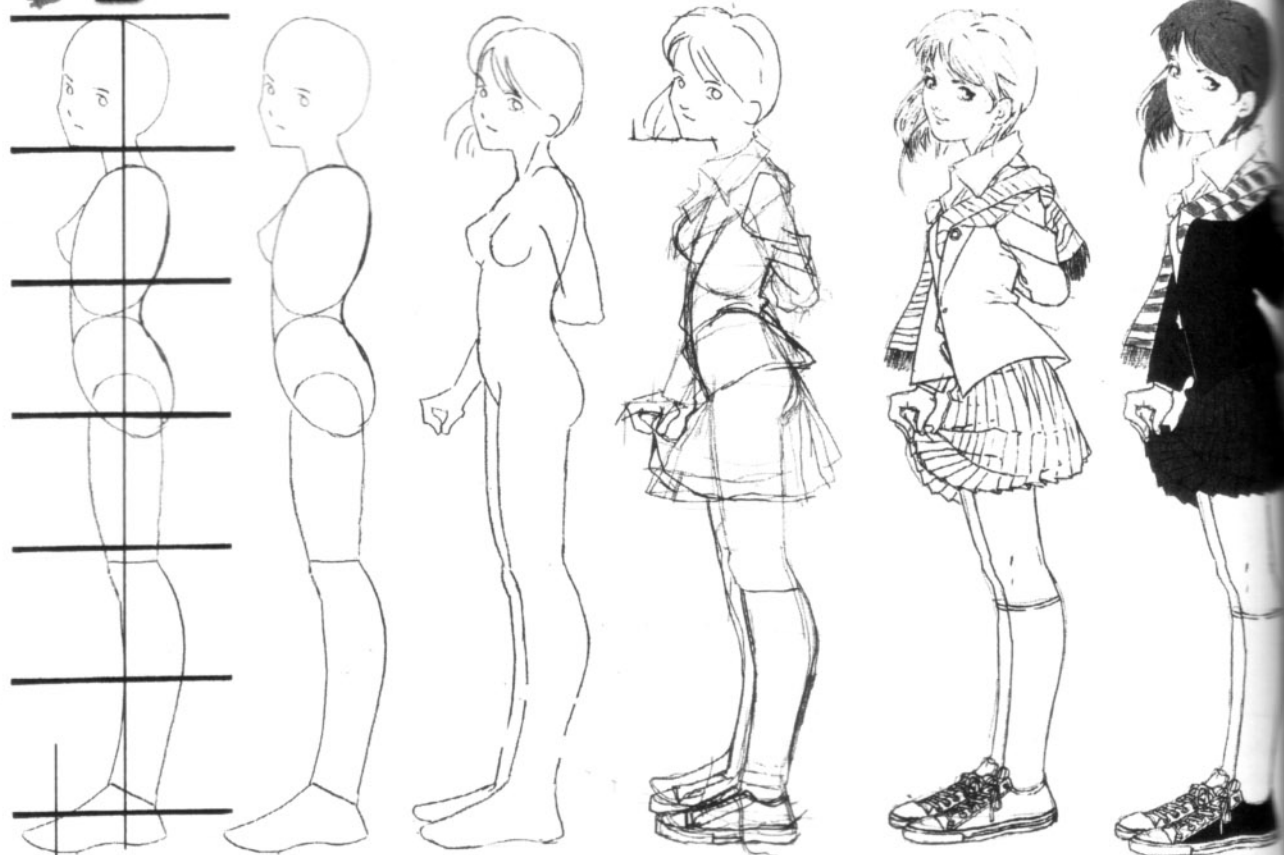
Al final la imagen aparece en la página siguiente.

# 溜冰差

*TÍTULO*

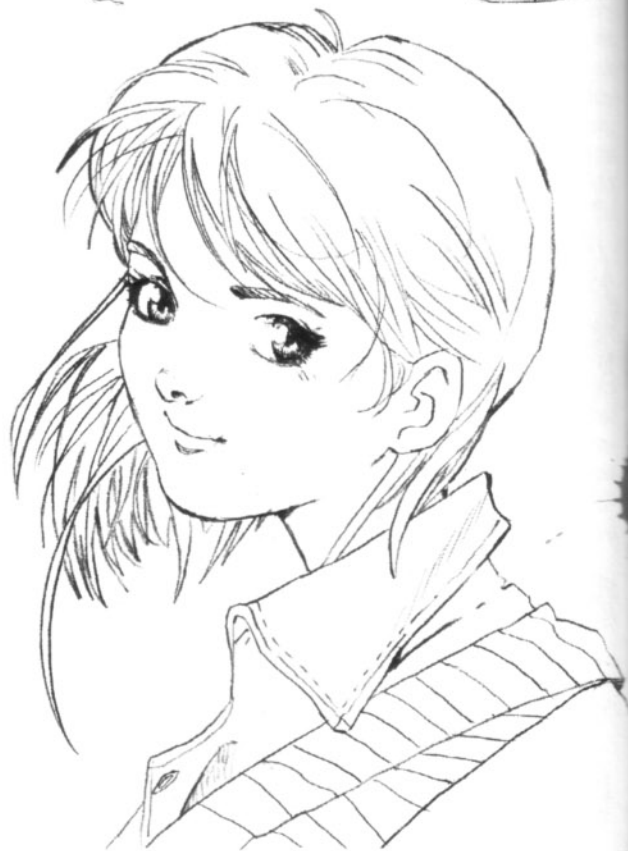
*TEXTO*

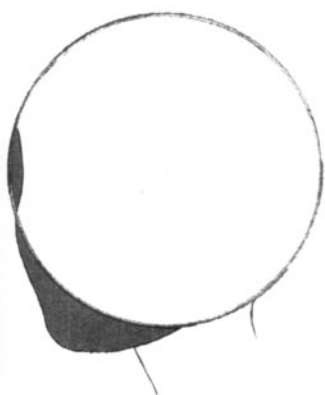




La ilustración no siempre se hace de muchos personajes a la vez. Es frecuente ver que se presentan en ilustraciones personajes de manera individual, ya sea de cuerpo completo, o sólo parte de él con el rostro. En este ejemplo analizamos la presentación de personaje cuando sólo se muestra el rostro. Arriba vemos al personaje de cuerpo completo. De este modo nos damos una idea de quién es, a qué se dedica, su personalidad de manera superficial, etcétera

Ahora hacemos un acercamiento al rostro, que es lo que nos interesa en esta ocasión.



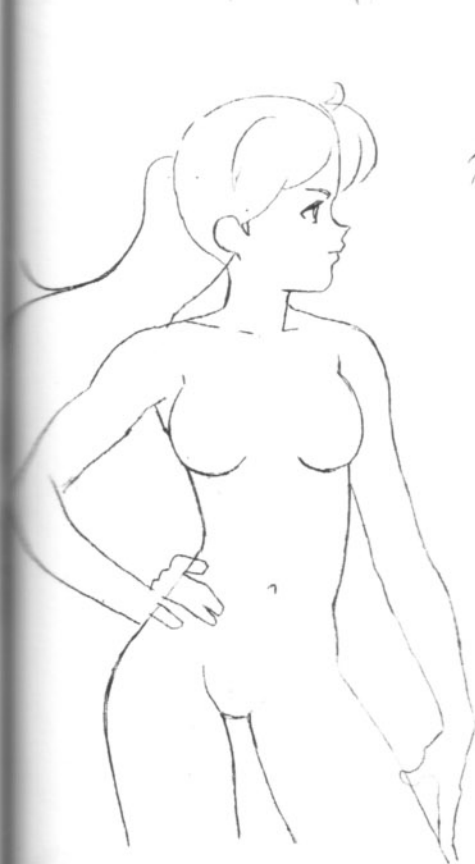
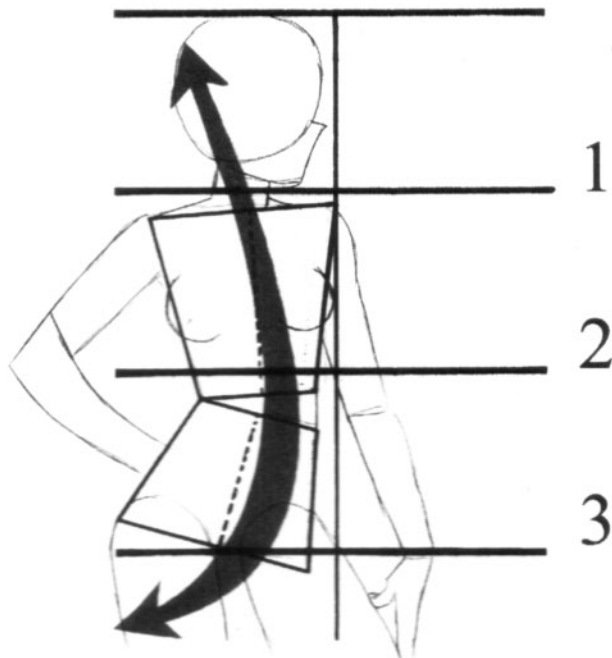
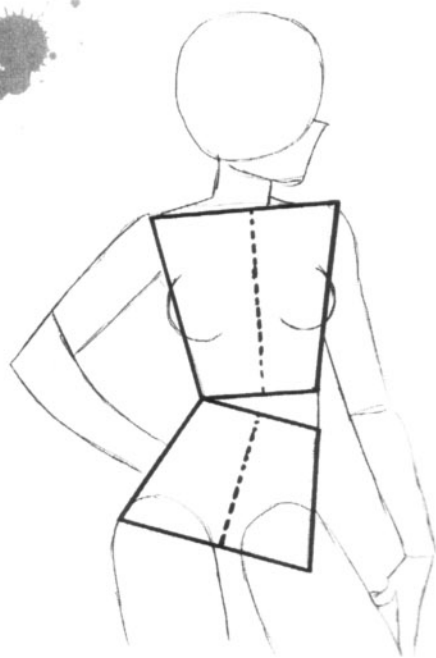


Las ilustraciones que se hacen del rostro del personaje generalmente miran al observador. De este modo hay una identificación entre el que ve la ilustración y la ilustración misma. Dado que lo único que se muestra en este dibujo es el rostro, hemos de ser especialmente meticulosos en la factura. Paso a paso, cuidando la proporción y la precisión, este dibujo ha de representar al personaje en su totalidad, dejando ver el mejor signo de su identidad. Esto es su rostro, como un retrato del personaje o una instantánea en la que se captura su esencia.



El dibujo puede ser de frente total, incluso de perfil. La opción de dibujarlo en tres cuartos es la más común.





### Presentación del personaje en plano americano

También es muy usual que se presente un personaje en plano americano; es decir, no de cuerpo completo, ni solamente el busto; digamos, de medio fémur hacia arriba.

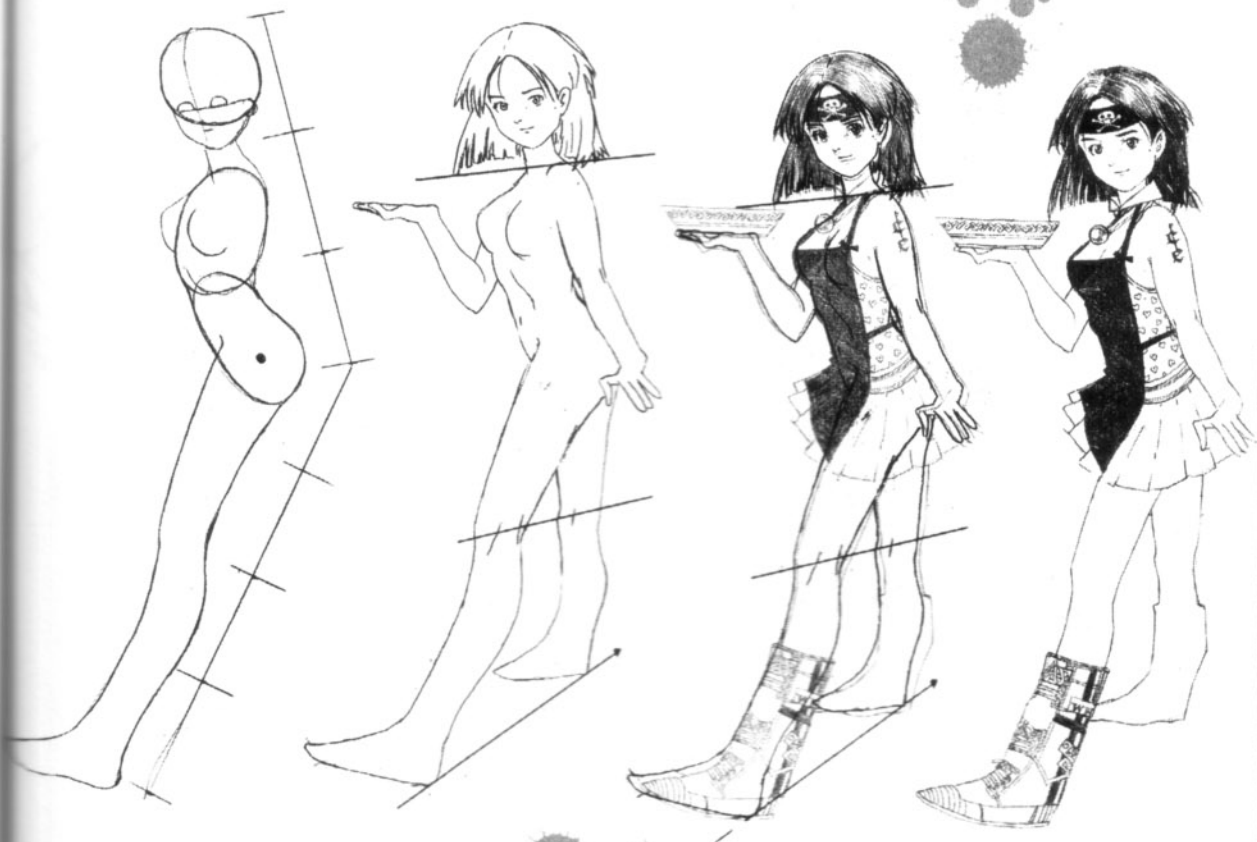
La figura por sí sola dibuja una curva debido a su postura, pero buscaremos hacer el dibujo más interesante.

Para lograrlo agregaremos una silueta más a la que ya tenemos. Se puede tratar del Némesis de nuestro personaje. Es muy frecuente ver que ilustradores profesionales se valen de otra silueta que agregan al fondo, para enriquecer la presentación de un plano americano.



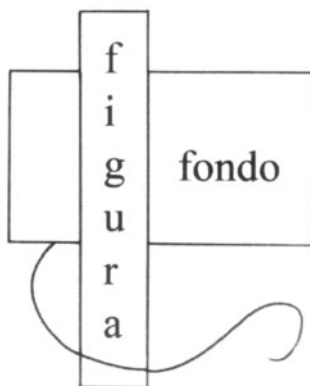
Agregamos una guía de grises para darnos una idea de lo que sería la ilustración final.





Por último, veamos la presentación de un personaje de cuerpo completo. Para hacerlo es necesario hacer una figura completa. El uso de la perspectiva ayudará a que esta posición no resulte muy simple, o ya vista, y además, es muy fácil de lograr como puedes ver en el proceso de realización. Sólo se trata de dibujar un perfil y agregar la otra mitad del cuerpo reducida por el principio de perspectiva, donde lo que se aleja disminuye de tamaño en nuestra visión.

El dibujo simplificado del rostro nos será de utilidad más adelante.



Para presentar a este personaje lo dibujaremos con un fondo significativo. Esto quiere decir que el fondo describirá mejor de qué se trata su vida. Esto, sumado a una serie de detalles, hacen de la ilustración un ejemplo claro de la presentación del personaje.

1.- Estas alitas en el marco del fondo nos hablan de seres alados en la historia, o de ciertos elementos celestiales.

2.- La calavera en la banda de la chica indica su rudeza.

3.- El tatuaje en su hombro es un indicio de su pasado.

4.- Este personaje es lo más importante en la vida de ella, por eso aparece predominando el fondo donde se presenta.

5.- Los corazones en su ropa nos indica lo dual de su personalidad, muy ruda por una parte, pero aun cursi o sentimental en el fondo.

6.- El mandil y el plato nos hablan de su ocupación actual.

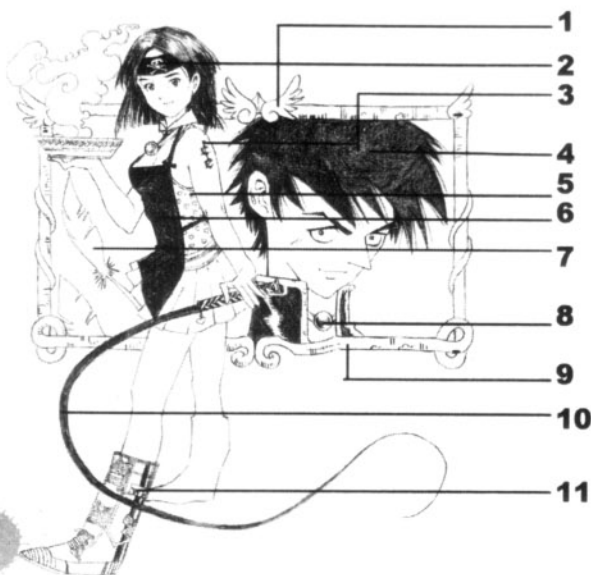
7.- Estas plumas reafirman la teoría de seres alados (quizás ella o él) en la historia.

8.- Ambos tienen una esfera parecida, es un lazo que tienen en común.

9.- El marco presenta formas caprichosas, lo que tiene que ver con un mundo fuera de lo común, que es donde se desarrollan los hechos.

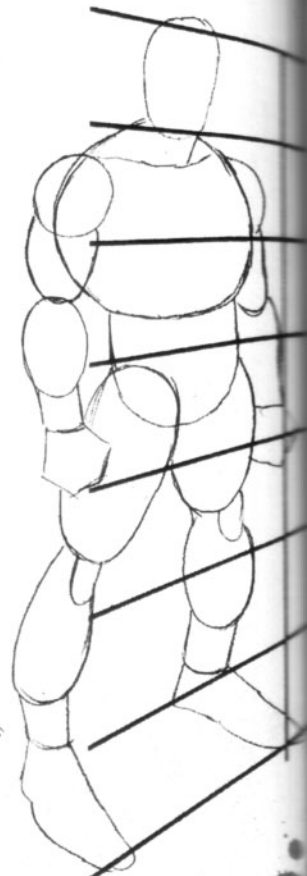
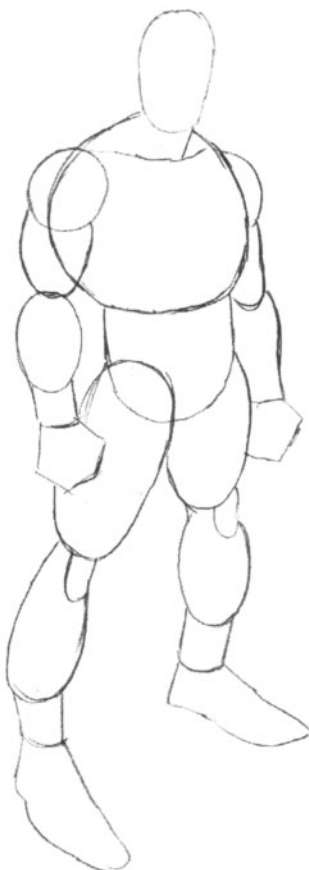
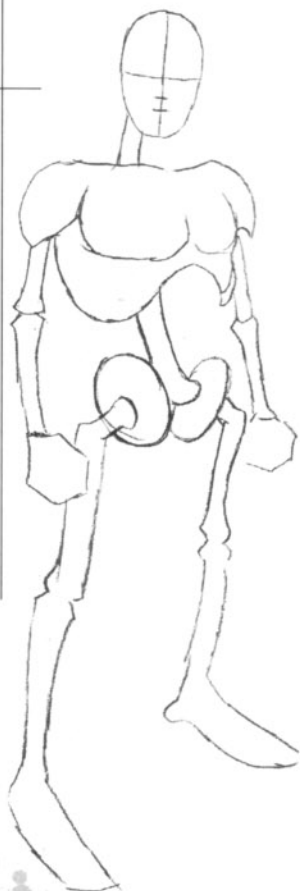
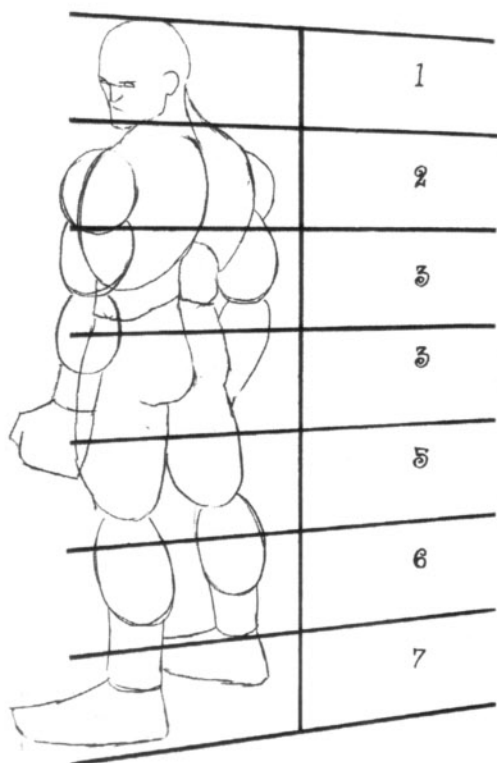
10.- El látigo es parte de su personalidad. Es el arma que domina, nunca se separa de él.

11.- Sus botas están llenas de estampas, y su diseño es muy especial, seguro que tienen su propia historia.





Después de trabajar un poco sobre la ilustración tenemos un resultado.



En la página anterior están los estudios de ambas figuras. Ésta es la presentación de dos de cuerpo completo. Aquí hay que poner atención tanto en lo general como en los detalles. Si pensaras en quién es el bueno y quién es el malo, ¿a cuál le asignarías tales papeles y por qué? Normalmente relacionamos lo que está adelante como lo bueno, y lo que está oculto, oscuro o atrás como lo malo, lo que está arriba es bueno y lo que está abajo es malo. La virtud está relacionada con lo luminoso, incluso con lo bello. En una ilustración como ésta, es lo más normal que asignemos buenos valores al personaje que está en primer plano, mientras que asignamos los malos al de atrás, pero los colocamos juntos porque es una representación de la dualidad permanente: bien y mal. Muchos ilustradores buscan representar a arquetipos en ilustraciones. Muchas veces se hace inconscientemente, al colocar a los personajes en composiciones determinadas.







La dualidad no es algo que encontremos separado siempre. En las historias ficticias abundan los personajes que tienen una doble identidad. En una vida son anónimos y pacíficos, mientras que en la otra son decididos héroes de acción o bien villanos inmisericordes.

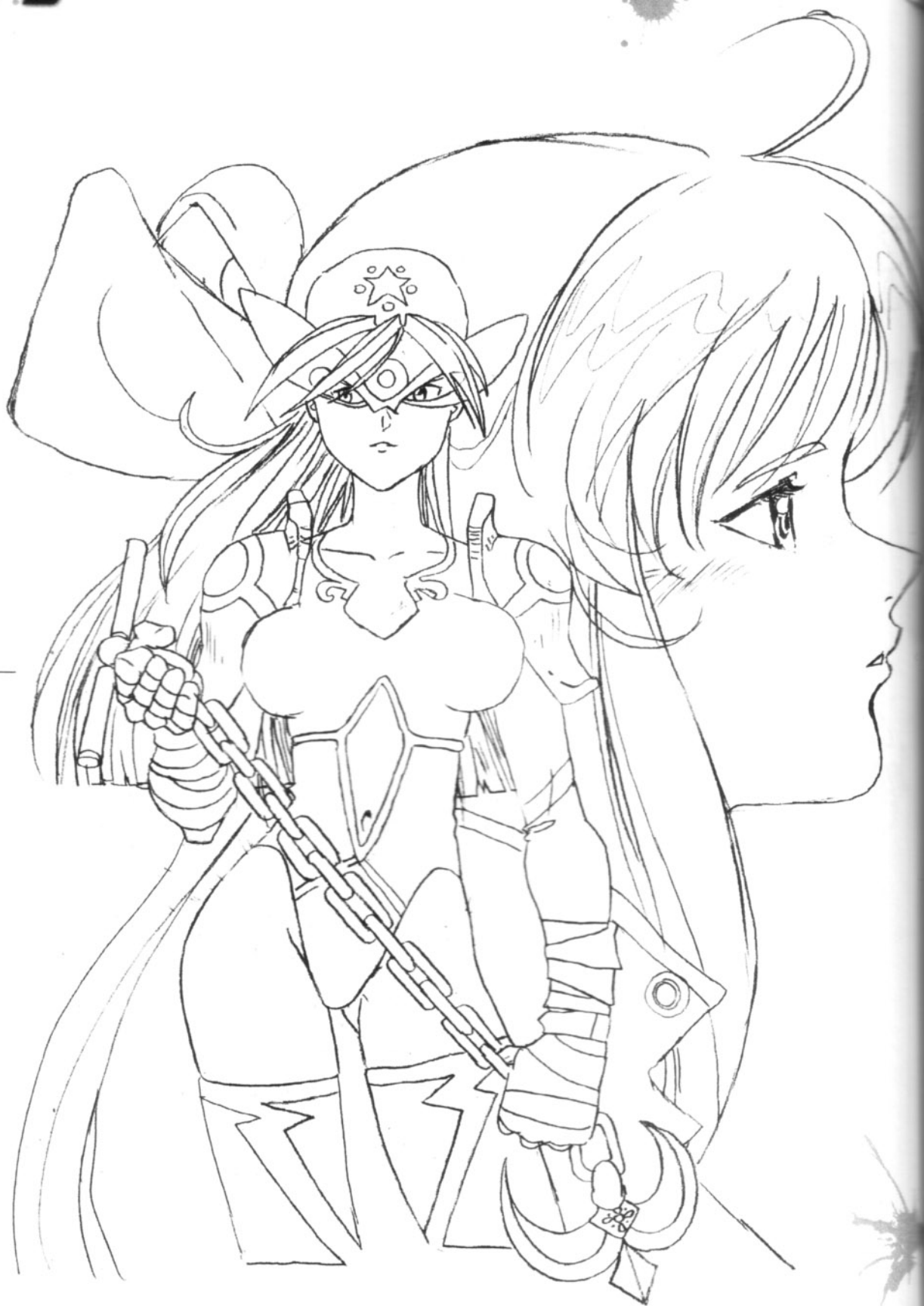
Aquí tenemos el diseño de una heroína de armas tomar. Su traje la muestra desinhibida y atrevida. Su máscara oculta su identidad y al mismo tiempo la dota de una nueva.

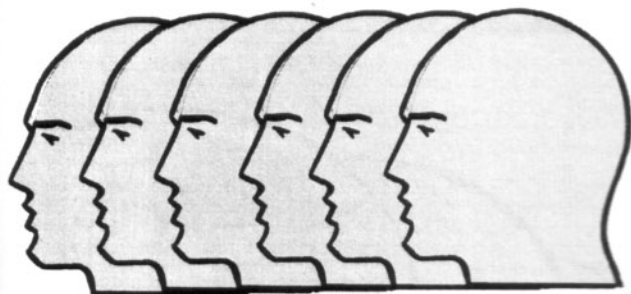


La otra identidad de nuestra heroína es la de una maestra de escuela miope tímida y estudiosa. Sus ropas holgadas ocultan su figura de concurso. Para representar el conflicto en su interior y la dualidad de su personalidad, dibujamos sus dos facetas.

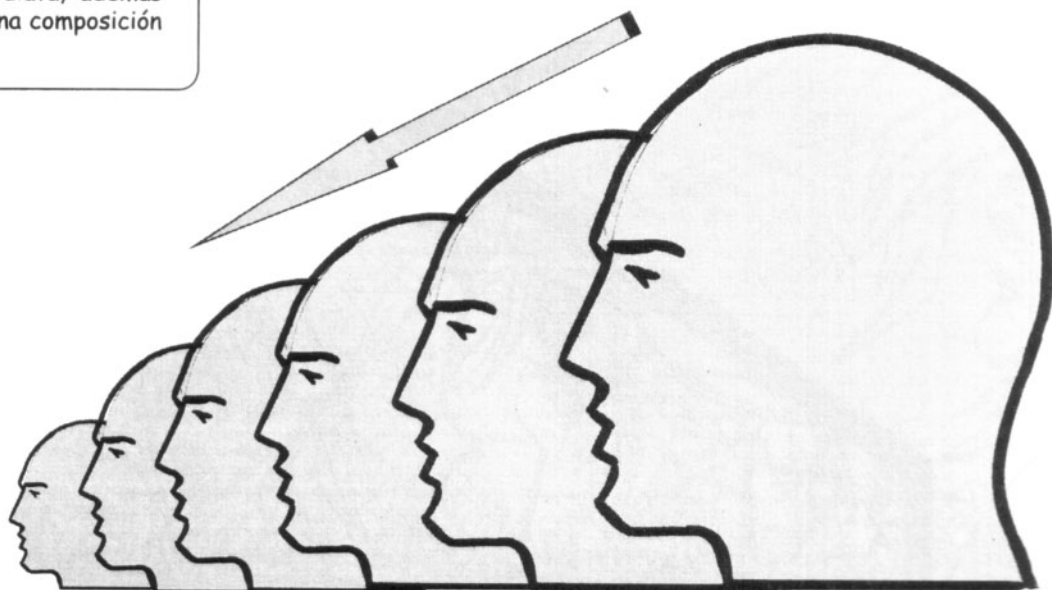
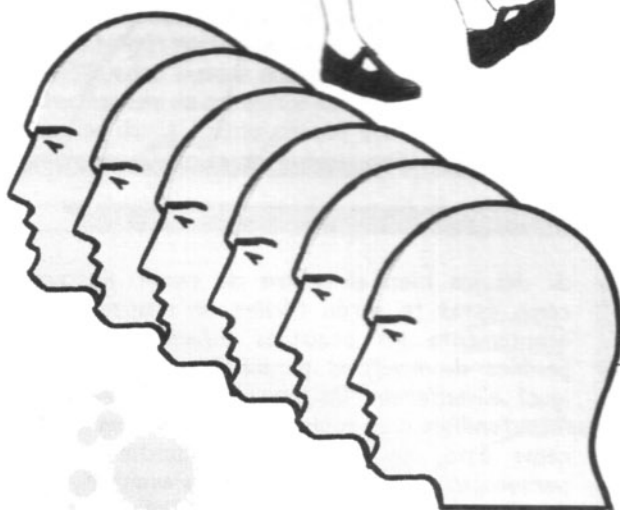


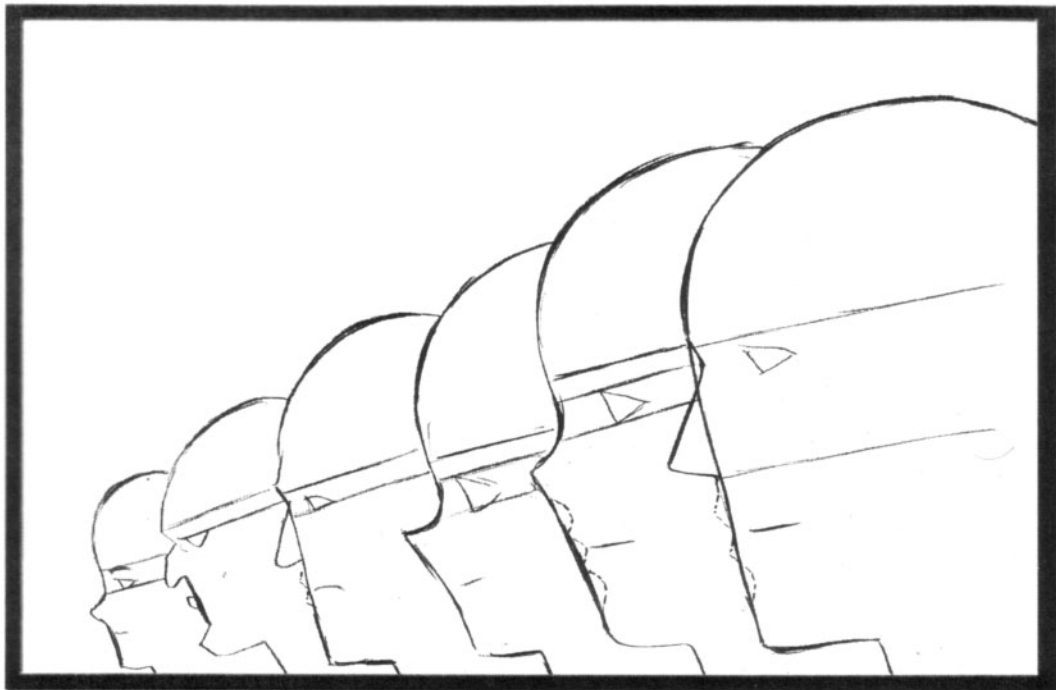
Como la historia que nos llama la atención en primera instancia es la acción y las aventuras de la heroína en contra de sus enemigos, la presentamos en primer plano. En el fondo aparece ella misma mirando a la nada, quizá triste, o pensando en el galán de quien está enamorada, pero a quien no le puede hablar dada su timidez, ¿no te suena conocido? Las ilustraciones son muchas veces la repetición de estereotipos. Por eso tu creatividad como dibujante es fundamental para ilustrar.



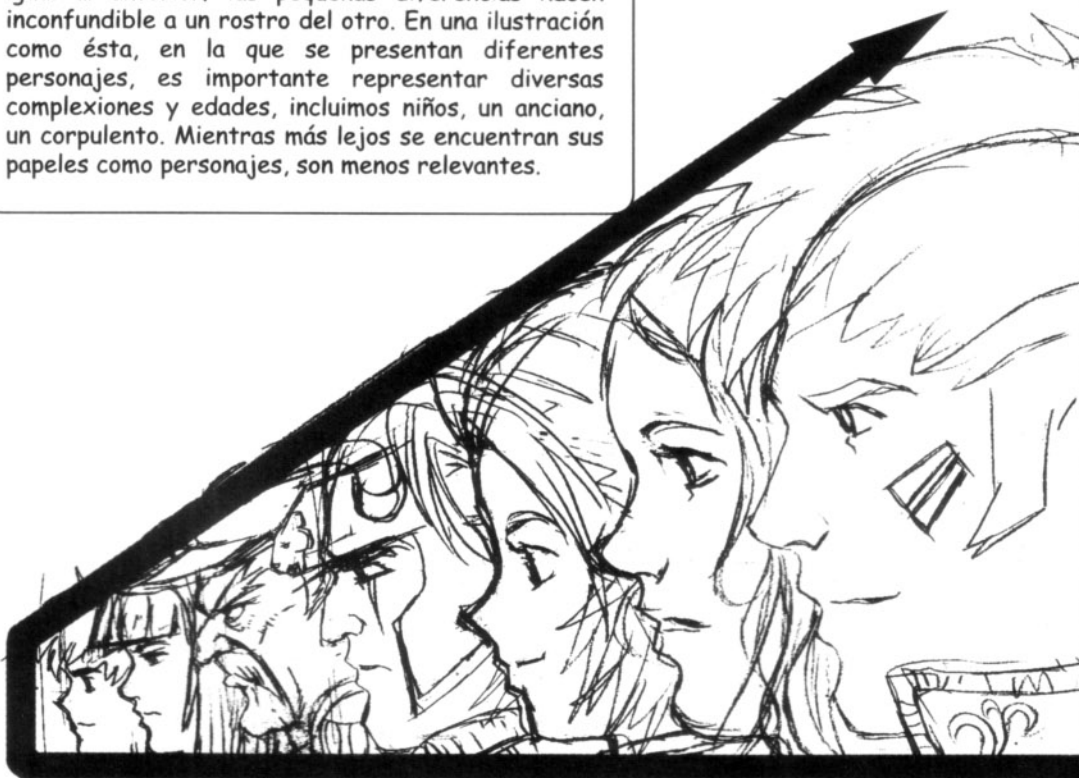


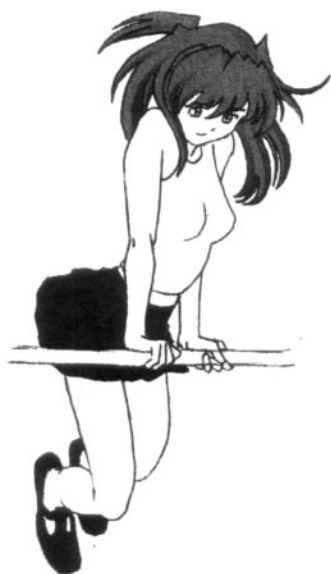
Muchos rostros en su conjunto pueden hacer interesantes composiciones, por eso es importante saber acomodarlos de las maneras más convenientes. Es muy frecuente ver ilustraciones conformadas sólo por las cabezas de los personajes principales. Éste es el caso de esta ilustración. Como puedes ver, las dos primeras propuestas de cómo acomodar seis rostros no son muy afortunadas; sin embargo, la propuesta de la parte de abajo se ve mucho mejor. Las diferencias en los tamaños de los rostros dan una impresión de profundidad inmediata, además se forma una composición triangular.





Si dibujas bien el rostro de perfil, ilustraciones como éstas te serán fáciles de realizar. Observa atentamente las pequeñas diferencias entre los perfiles de nuestros personajes. Ningún perfil es igual al anterior; las pequeñas diferencias hacen inconfundible a un rostro del otro. En una ilustración como ésta, en la que se presentan diferentes personajes, es importante representar diversas complexiones y edades, incluimos niños, un anciano, un corpulento. Mientras más lejos se encuentran sus papeles como personajes, son menos relevantes.

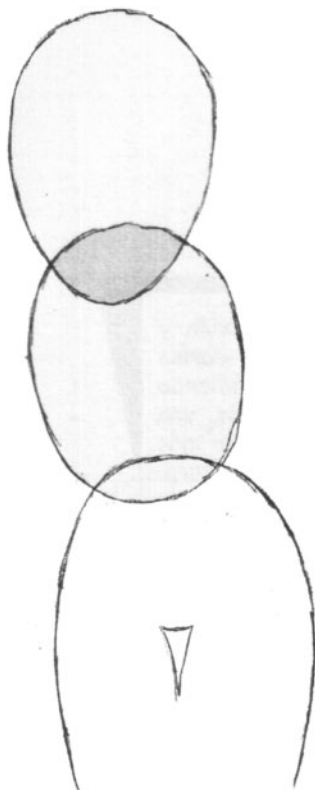




Además de que cada complexión y edad es diferente, buscamos darles personalidad a cada perfil añadiendo cualidades únicas: una cicatriz, una marca en el rostro, un peinado más común o uno más extremo, etcétera. En este tipo de ilustraciones podemos poner a prueba nuestra imaginación, al hacer que ningún rostro se parezca al anterior. Puedes buscar nuevas y diferentes formas de acomodar muchos rostros, te darás cuenta de que son muchas las posibles combinaciones.



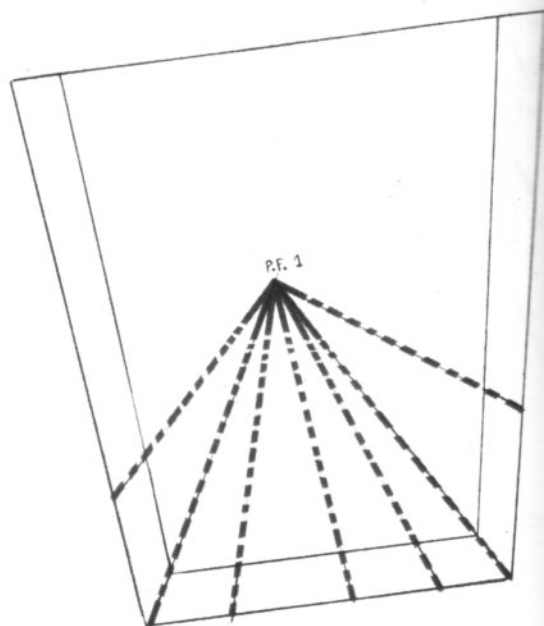
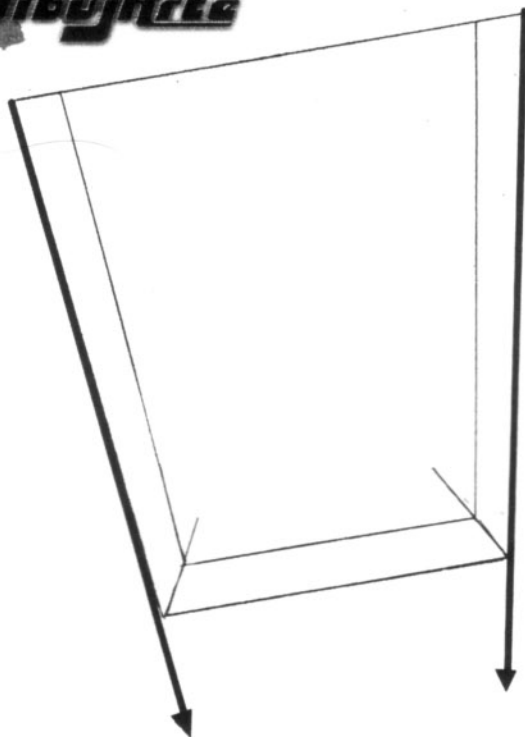




Cuando en una ilustración hay una figura central, ésta debe dibujarse con especial cuidado. En este caso una chica inclinada es la parte más importante de nuestra ilustración, por lo cual la dibujamos paso a paso. En principio sólo dibujamos tres óvalos: el de arriba es la cabeza, el siguiente será la caja torácica (cuerpo), y la parte de abajo será la caja pélvica. Estos tres sencillos óvalos sentarán las bases para dibujar una figura ligeramente complicada. Poco a poco detallamos, e incluso enfatizamos, algunas partes esqueléticas como en la ilustración del centro. Recuerda seguir pasos como éstos en ilustraciones similares.

La ilustración debe ser un proceso creativo. En la ilustración podemos hacer cualquier cosa que se nos ocurra. La ilustración no es rígida, es decir, no sigue reglas acartonadas, ni tiene leyes a las que haya que respetar. En este ejemplo la ilustración sale del fondo, es decir, no es la de una chica en un fondo, sino que es la de una chica que sale del fondo. Esta idea provoca una reacción más intensa en el espectador, que la de sólo dibujar un fondo que corresponda con la figura principal. Ésta es sólo una idea de tantas que se pueden hacer en una ilustración creativa.



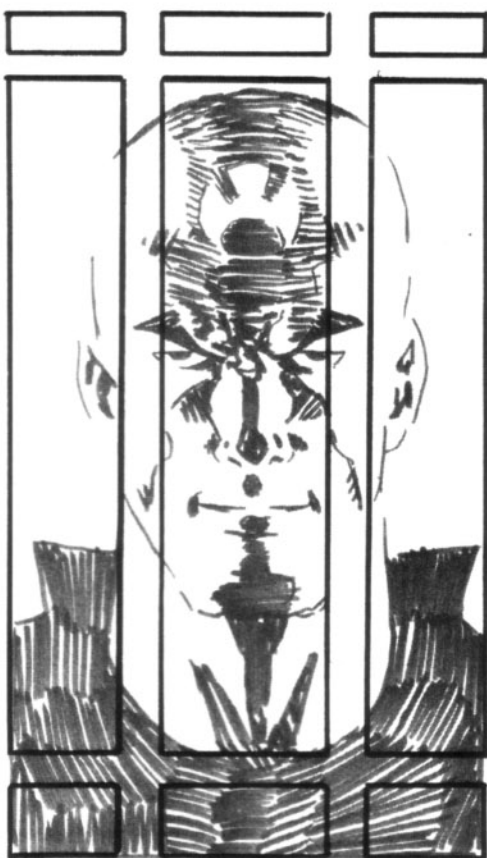
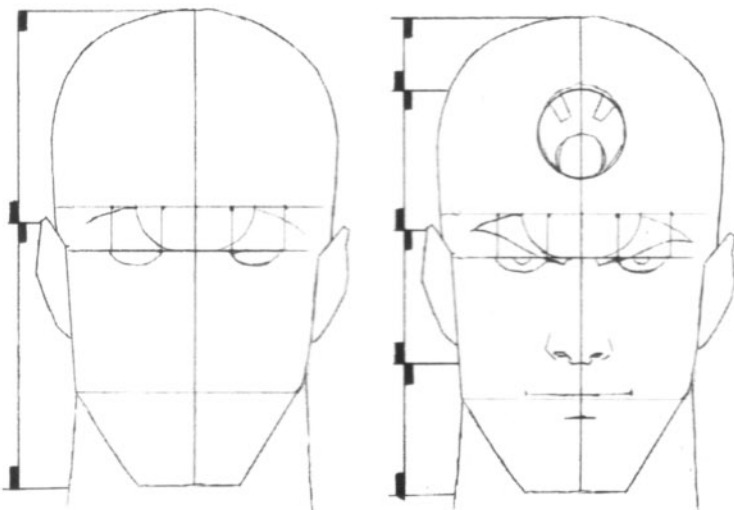


Otra solución que se puede usar es dibujar una ventana en vez de marco. Esto nos da la ventaja de poder dibujar el marco de una forma diferente a la cuadrada. En este caso la ventana está afectada por dos puntos de fuga (este tema lo hemos tratado en ediciones anteriores de *DibujArte Book*). El primer punto de fuga afecta a los límites verticales de la ventana, mientras que el segundo define la profundidad de la misma. Como puedes ver es sencillo.



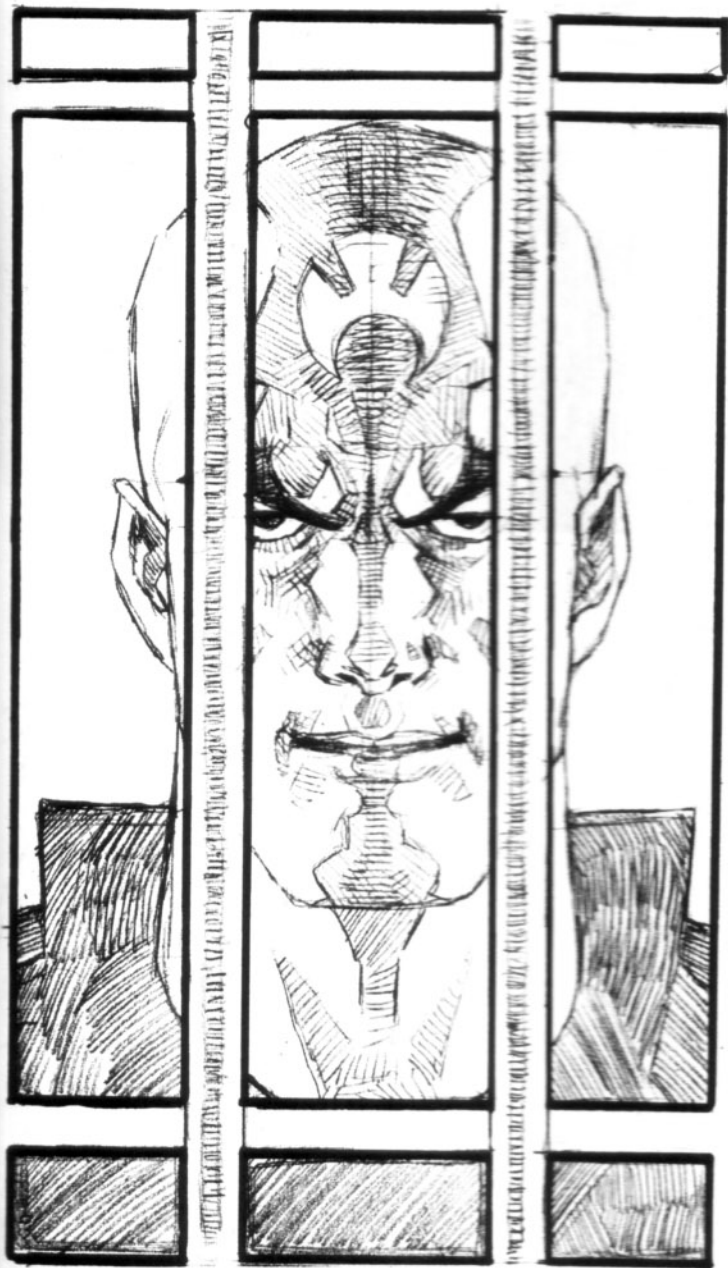
Finalmente añadimos todo tipo de detalles, incluso cambiamos de ropa al personaje principal y también la posición de una mano. Como puedes ver, el que nuestro personaje salga de una ventana y que la use como marco, le da una impresión favorable a nuestra ilustración. No dejes de experimentar cualquier cosa que se te ocurra que puede dar una impresión interesante.



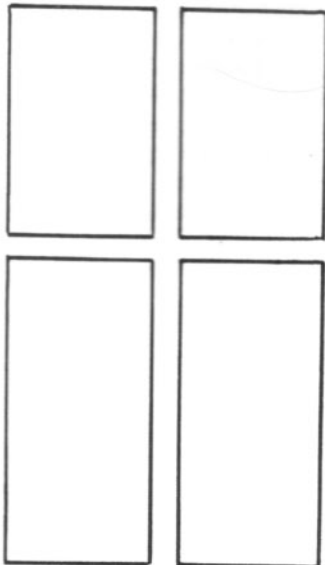


En nuestra ilustración anterior la ventana fungió como el marco de nuestra imagen. En este caso buscaremos que una reja sea nuestro marco. Pero antes de eso nos centraremos en que el rostro, que será la imagen central de nuestra ilustración, esté bien dibujado. Primero dibujamos la forma básica de la cabeza, para después añadir cada uno de los elementos del rostro. Como puedes ver, cada elemento del rostro tiene una proporción bien definida, determinada por las diferentes líneas de referencia que dibujamos. Posteriormente propusimos unas sombras para el rostro, que le darán una impresión más intimidante.

Si el rostro que dibujamos fuera toda nuestra ilustración, aunque estuviese bien dibujado, carecería de sentido. La reja, que es además el marco de nuestra ilustración, marca toda la diferencia en esta imagen. Esta reja de inmediato nos hace pensar que nuestro personaje está encerrado, y las sombras en el rostro y su expresión nos hacen imaginar que piensa, desea y busca la manera de salir. Dibujar marcos como éstos acentúa una diferencia a la filosofía de una ilustración; por ejemplo, si fuese el marco de una ventana, en vez de parecer que está encerrado, se pensaría que observa a alguien.







Como lo mencionamos en la página anterior, ahora experimentamos con un marco en forma de ventana. Estos tipos de marcos son muy útiles cuando de ilustración se trata. De una manera sencilla cambian la filosofía de una situación, además de que proponen un marco que puede ayudar a que la composición sea más interesante. A las imágenes de la parte de abajo les superpondremos un marco como éste.





Compara las imágenes de la página anterior con éstas. Te darás cuenta de que al añadir un marco la imagen adquiere más significado. El que una imagen tenga más significado es vital en la ilustración, pues busca expresar lo más posible dentro de los elementos que conforman la imagen.





Toda ilustración que busque ser impresionante debe estar dotada de movimiento. En el caso de que una figura humana sea el centro de nuestra ilustración, debe tener el mayor movimiento posible. Observa las flechas, las cuales nos ayudan a ver el movimiento que tiene el cuerpo de la chica. Este movimiento nos asegura que nuestra ilustración se verá dinámica; sin embargo, debemos añadir más elementos para lograr que nuestra ilustración sea más impresionante. Con la ropa y el cabello haremos que la silueta de nuestro personaje luzca mucho más interesante.





En la actualidad es muy común que una figura única de una mujer, sea la portada que ilustra la imagen general de una revista. Se busca que su posición sea lo más atractiva posible. En la página anterior buscamos cumplir con estas exigencias, al imprimir mucho movimiento en el cuerpo de nuestra figura principal, y también buscamos que el cabello y la ropa hicieran más atractiva la vista de esta ilustración. Además de la ilustración principal que nos da una idea de los contenidos de la revista, hay otros elementos de la portada que ayudan a que ésta se vea más atractiva y nos dé más información.

- A- Título de la revista.
- B- Plecas. No siempre se usan, pero suelen estar como fondo de un llamado para que éste luzca lo mejor posible.
- C- Editorial responsable de la publicación.
- D- Llamado. Éste es un aviso explícito del contenido de la publicación.

# DibujArte 53 — A



B



C

APRENDE A  
DIBUJAR  
PLIEGUES EN  
LA ROPA

D



A

B



D

### Ilustración de portada de cómic

La ilustración de portada de un cómic tiene un sinfín de variantes. Se podría escribir todo un libro de sólo ese tema, por lo que nos abocaremos a un caso en específico.

En este caso la portada ilustra una escena en particular del cómic en cuestión. Pero antes de atender el dibujo en sí, diseñamos un título. En este caso no importa mucho lo que dice, sino cómo lo hemos hecho. Comenzamos por escribir sin mucho afán el título, y luego se toma para ir detallando; como se trata de una guerra dibujamos las letras derruidas y atacadas.

Aquí está un ejemplo de una portada terminada. Como puedes ver, aplicamos los elementos de la portada de la página anterior. Éstos son otros elementos que debe incluir una portada:

- A- Número de la publicación.
- B- Precio de la publicación.
- C- Código de barras.
- D- Llamado extra. Este llamado se usa para dar algún aviso extraordinario.

THE WAR of  
BIBLOS

THE WAR of  
BIBLOS

THE WAR of  
BIBLOS

THE WAR of  
BIBLOS

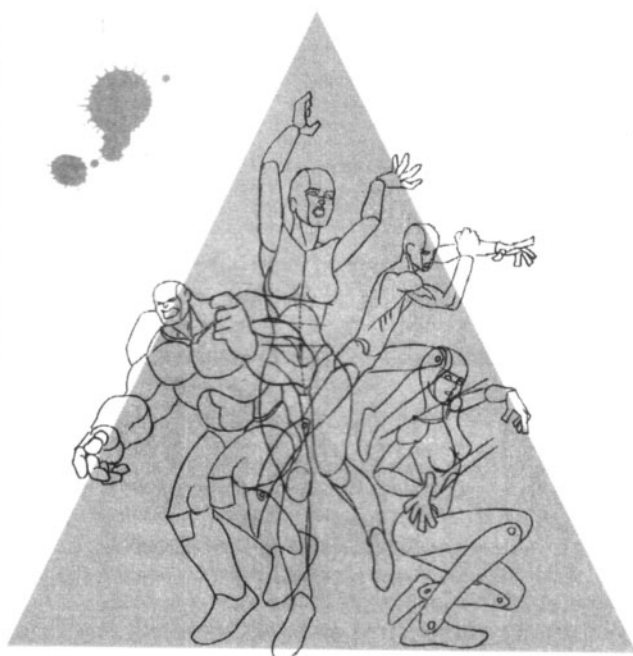






Como se trata de una portada con dibujos muy detallados, conviene primero hacer uno en el que previsualisemos toda la portada. Luego hacer estudios de cada una de las figuras para, en una calca posterior, unir las todas otra vez. Éste es un caso más de composición triangular, muy usada en portadas de cómic.

En esta portada se presenta un momento de la historia en el que los personajes están en problemas, incluyendo a la protagonista. Una escena como ésta, genera interés en el espectador, que se pregunta cómo llegaron a esta situación y cómo se resolverá, si es que acaso llega a resolverse.





Después de limpiar el boceto, se trabaja a lápiz sobre los detalles. En el cómic americano pueden hacerse una, dos o hasta tres calcas, para el dibujo definitivo entintado.

El dibujo final es entintado con gran paciencia. Una tinta así puede llevarse días; si se es rápido, un día sería un buen tiempo. Al final se agrega el título. En esta ilustración faltaría agregar el código de barras, el escudo de la empresa editora, el precio y los créditos de escritor y dibujante. Esos agregados son necesarios en una revista; en este ejemplo nos interesa más el dibujo y la ilustración en general.



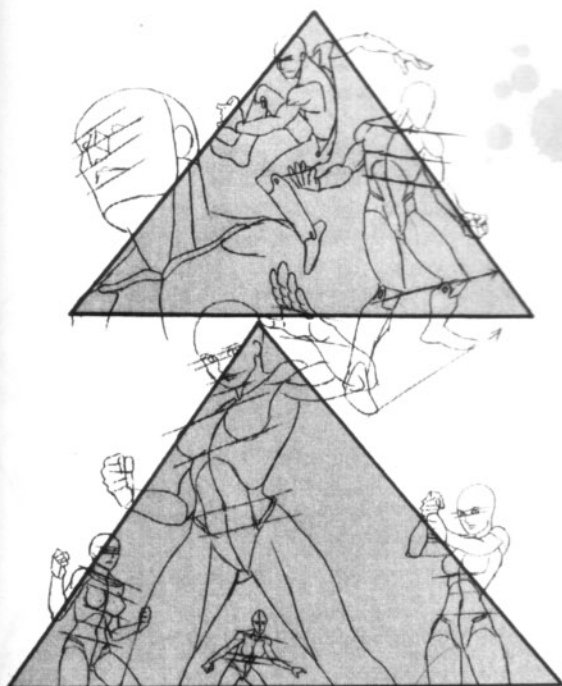
# THE WAR of WARRIORS





Conforme añadimos más personajes a una ilustración, y más jugamos con las posiciones y los tamaños, más compleja se vuelve. Pero como lo hemos dicho antes, debemos ver lo simple, no hay que asustarse de ver muchas líneas o muchos personajes en un solo dibujo.

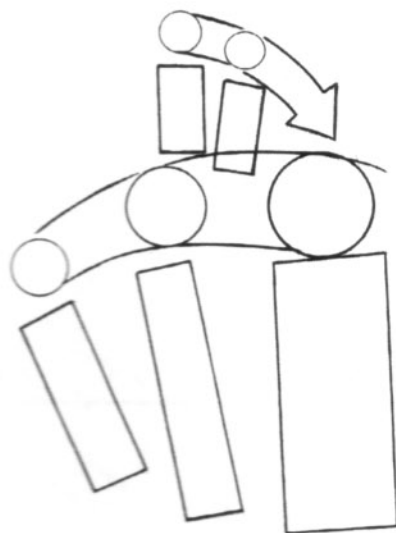
En esta ilustración se muestra un tema común, las peleas callejeras. Un género propio de los videojuegos y algunas animaciones. En el recuadro podemos ver el trazado del dibujo global. Podemos ver la composición de dos maneras distintas: como dos composiciones triangulares y como un reloj de arena. Ambas resultan para entender esta imagen en términos compositivos.



Al parecer hay dos bandos: mujeres y hombres. La líder de ellas es fácil de identificar. El tipo con la cara sombreada nos da la impresión de ser el líder de ellos, que en una primera lectura parecen ser los malos.



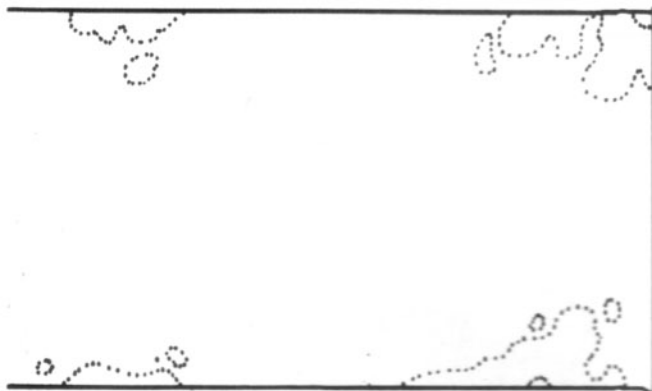




En esta otra ilustración hacemos un juego con los planos superpuestos. Aquí no hay truco en cuanto a darle el tamaño que yo quiera a los personajes, sino que siguen la regla ortodoxa en la que lo que se encuentra en primer plano es más grande. Se han dejado espacios en blanco entre figura y figura, para que no se confundan y parezcan desordenadas. Lo que le da ritmo al dibujo, aparte de la inclinación progresiva de las primeras tres figuras es la posición de las cabezas en una curva que se presenta en dos sentidos.

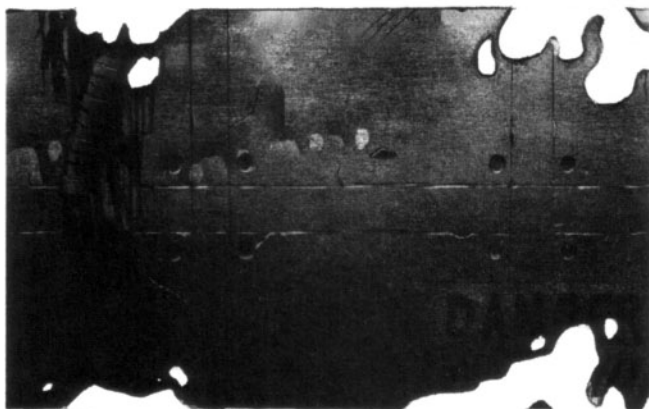






## La ilustración de la portada

Para dibujar el fondo comenzamos en una barra de color, pero como su forma es muy simple, desdibujamos por medio de variaciones sencillas en la forma, como de hojas quemadas o viejas. Luego, sobre este contorno, se dibujaron texturas y formas. Este fondo ubica a nuestro personaje de la portada en un sitio peligroso (como lo dice el aviso), que contrasta con su imagen de estudiante de secundaria.





Para dar movimiento a esta figura, le dimos una postura; sin embargo, lo que realmente resalta su cualidad dinámica es el pelo y la falda. Esto en combinación con el fondo acaba con una composición agradable. Como la portada sí tiene color, aprovechamos para hablar un poco de composición de color, contrastamos el azul de la falda y el morado del cabello (colores fríos), con el color anaranjado neutro del fondo; los demás colores tienen menos preponderancia por su claridad.

**TOMO 14**  
**Especial de Ilustración**

**DIRECTORIO**

**Editor Responsable**

Juan Antonio Flores Valdovinos

**Director Área de Dibujo**

Esaú e Isaac Escorza

**Dirección y Realización de  
Publicación**

Hermanos Escorza

**Diseño**

Julio Alberto Amador Sarabia

**Calidad Digital**

EDITOPOSTER

**Corrección de Estilo**

Guillermo Ríos Bonilla

**DIRECTORIO EDITORIAL**

Juan Antonio Flores Valdovinos

**Dirección General**

Claudia Flores V.

**Dirección Administrativa**

Adriana Villalobos

**Dirección de Operaciones**

Verónica Maldonado

**Dirección de Circulación**



**SERVICIOS**

**VENTAS DE PUBLICIDAD**

Marca 1323-0-100 Ext. 103

**SUSCRIPCIONES**

[www.suscribeteonline.com](http://www.suscribeteonline.com)

01-800-288-80-10

**¿QUIERES SER DISTRIBUIDOR?**

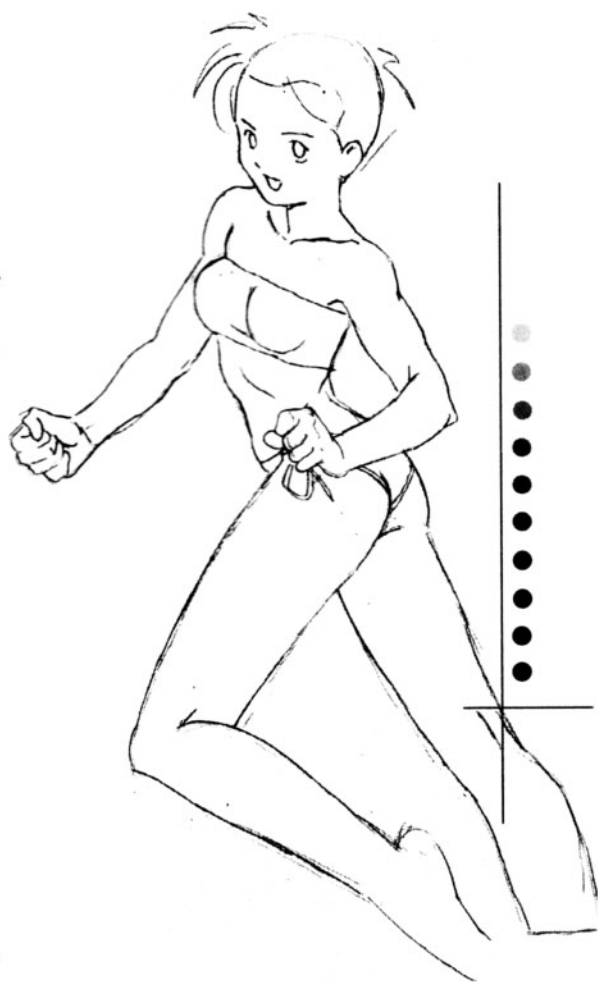
Lourdes Nuñez y/o

Rafael Esquivel

Marca 1323-0-100

Ext. 111 y 112

[www.vanguardiaeditores.com](http://www.vanguardiaeditores.com)



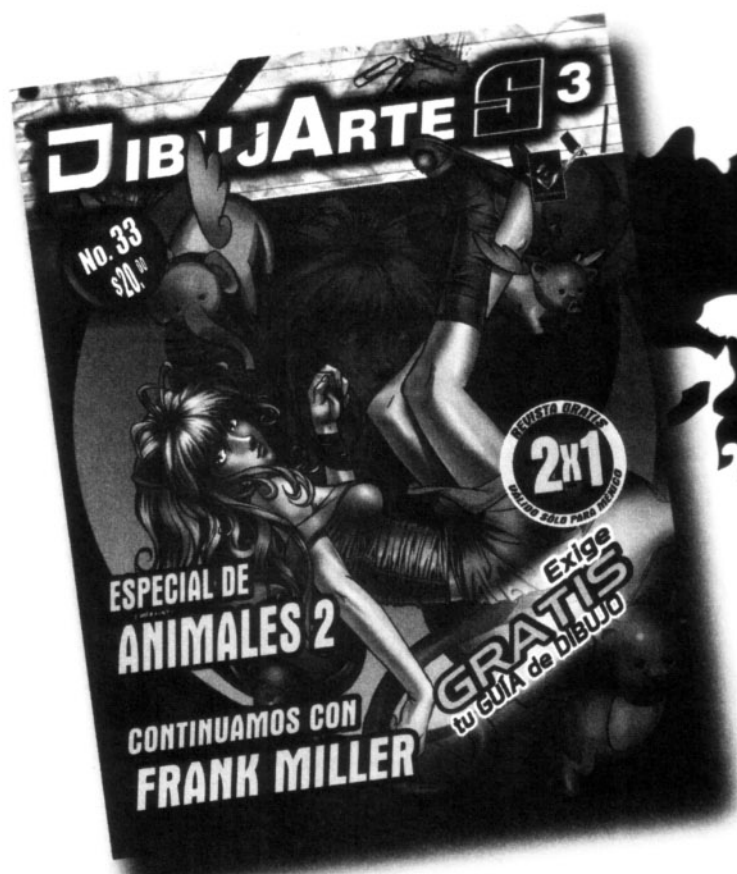
**BUSCA** las revistas de dibujo de nuestra casa editorial



**VANGUARDIA  
EDITORES**

**DIBUJARTE  
PRIMERA SERIE**

Clases completamente  
**NUEVAS**



**DIBUJARTE  
SERIE TRES**

Con GUÍA DE DIBUJO  
de REGALO



**CADA CATORCE DÍAS EN PUESTOS DE REVISTAS**



# **DibujArte** **Book**

MAYO 2008

